2/99 Ausgabe 21 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 16,- ■ Italien Lit 4.200 ■ Luxemburg lfr 86,- ■ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700,- ■ Spanien Pta 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC MEDIA AG

02

4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

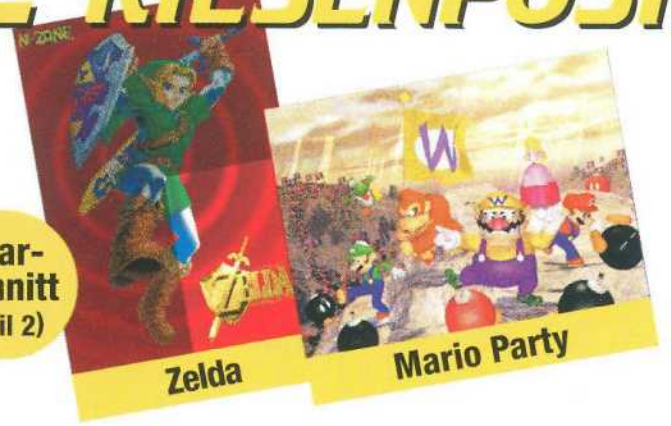
NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3,90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

MIT ZELDA-KOMPLETT-LÖSUNG

Teil 1 auf 14 Seiten!

2 RIESENPOSTER!



Star-schnitt (Teil 2)

FIFA 99
MARIO PARTY
GT WORLD TOUR
RACING SIMULATION 2

Erstmals gespielt: 10 neue N64-Hits

Die Kultfigur erobert das N64

DONKEY KONG KOMMT!

Das erste Bild von Donkey Kong World & Mario Party im Vorabtest

Ausführlich getestet: FIFA 99, Southpark, Star Wars: Rogue Squadron • Komplettlösungen: Zelda: Ocarina Of Time, Holy Magic Century • Angespielt: MicroMachines 64, Gex 3: Deep Cover Gecko, GT World Tour, O.D.T. • Mit Sammelkarten, Poster, Riesen-Spielelexikon, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 22 SEITEN

NINTENDO64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

AUSGELASSENHEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

© 1998 Nintendo co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

DONKEY KONG KOMMT!

Nintendo kehrt endlich zu alter Stärke zurück: Zelda wurde nicht nur das weltweit erfolgreichste Videospiel des letzten Weihnachtsgeschäfts (insgesamt wurden bereits über 3 Millionen Einheiten verkauft), sondern verhalf auch den ehemals vor sich hindümpelnden N64-Marktanteilen in Japan zu einem grandiosen Aufschwung. Sage und schreibe über 40% des Software-Marktes gingen in Japan während der Weihnachtswoche auf das Konto des N64, was nach einem durchschnittlichen Anteil von weniger als 5% im zurückliegenden Jahr geradezu sensationell ist. Auch in Deutschland gelang Nintendo der Sprung nach vorne, denn es konnte erstmals seit langem wieder deutlich Boden gutmachen. Daß nun auch endlich ein Bild von dem seit Jahren herbeigesehnten Donkey Kong World (alias Donkey Kong 64) veröffentlicht wurde, läßt auch die Zukunft rosig aussehen. Zu guter Letzt will ich mich wieder einmal bei allen unseren Lesern bedanken, die der N-Zone laut IVW im letzten Quartal '98 zu einer verbreiteten Rekordauflage von 73.543 Exemplaren verhalfen. Damit konnte die N-Zone nicht nur die Führung unter den Nintendo-Fachmagazinen deutlich ausbauen, sondern auch alle etablierten Multiformat-Videospiele-Zeitschriften weit hinter sich lassen. Vielen Dank, liebe Leser!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten!

INHALT

ANGESPIELT

Donkey Kong World	Das erste Bild!	8
Gex 3: Deep Cover Gecko	Schöner, schneller, besser!	18
GT World Tour	HighRes-Raserei von Midway	20
Mario Party	Der erste 99er-Hit von Nintendo	12
MicroMachines 64	Codemasters' Kultrennen	16
O.D.T.	Ersatz für Lara-Croft	19
Racing Simulation 2	Ubi auf der Überholspur	10

TESTS

FIFA 99	Der erste Test!	32
Star Wars: Rogue Squadron	Luke Skywalker ist zurück	28
Southpark	Acclaims TV-Umsetzung getestet!	44

KOMPLETTLÖSUNGEN

Holy Magic Century	Letzter Teil der Lösung	66
Zelda: Ocarina Of Time	Links Abenteuer auf 14 Seiten	52

POSTER

Zelda-Starschnitt, Teil 2 35-38
Mario Party 39-42

SAMMELKARTEN

NFL Quarterback '99 ..... 75/76
NHL 99 ..... 75/76
Rogue Squadron 75/76
Turok 2 ..... 75/76

SPIELENEWS

California Speed 6
Castlevania 5
Gauntlet Legends 6
Monster Truck Madness 6
NBA Showtime 7
Ogre Battle 3 6
Shadowgate 5
Super Mario 64 4
Turok 2 6
War: Final Assault 4
WinBack 4

NEWS

Aus den USA 6
Aus Japan 4
Game Boy-News 7
Nachgefragt bei... 5
Kurz & Knapp 7

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 22

T&T: CHEATS & CODES

Rogue Squadron 50
NFL Quarterback '99 50
Turok 2 50

LESERTIPS

Extreme G2 72
Mission: Impossible 72
Zelda 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 26
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 48
Vorschau 74

DONKEY KONG WORLD 8

Seit fast zwei Jahren wartet die Nintendo 64-Welt auf die 64 Bit-Fortsetzung der legendären Donkey Kong Country-Reihe. Wir konnten endlich ein erstes Bild und erste Infos ergattern!

ROGUE SQUADRON 28

Pünktlich zur wiederaufkeimenden Star Wars-Euphorie zaubern Nintendo und LucasArts ein brandneues Spiel zur Krieg der Sterne-Saga auf das Nintendo 64. Wir bringen den ausführlichen Test!

ZELDA 52

Wir haben keine Mühen und Kosten gescheut, um das wohl beste Videospiel aller Zeiten mit der bislang umfangreichsten N-Zone-Komplettlösung überhaupt zu würdigen!

Aufatmen bei Nintendo Of Japan: Wie erhofft konnten die Weihnachtstitel große Erfolge feiern. Trotz durchaus harter Konkurrenz konnte sich The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time direkt zum Start an die Spitze der Charts setzen und hielt diese Position auch in der nächsten Woche. Insgesamt verkaufte sich Zelda bis Mitte Dezember schon fast 700.000 mal. Nur eine Woche war der Platz an der Sonne in PlayStation-Hand, bevor Nintendo mit Pikachu Genki Dechu erneut auf Platz 1 der japanischen Verkaufscharts stürmen konnte.

Capcoms Horrspiel für das N64!

In einem Interview mit dem japanischen Magazin Dengeki Nintendo 64 ließ Yoshiki Okamoto von Capcom verlauten, daß er vor kurzem die Arbeiten an dem Szenario für die N64-Version der berüchtigten, indizierten Survival-Horror-Serie beendet hat. Genauere Details oder ein möglicher Erscheinungstermin wurden nicht bekanntgegeben, aber man darf angesichts dieser Meldung davon ausgehen, daß mit der Programmierung bereits begonnen wurde. Eher dürfen wir mit dem vielversprechenden WinBack von Koei rechnen, das allerdings um einige Wochen verschoben wurde. Koei möchte dem potentiellen Top-Hit die nötige Entwicklungszeit einräumen, um kleinere Mängel und Probleme mit der Kameraführung zu beheben und noch einige zusätzliche Features implementieren zu können. Laut Aussagen der Japaner ist Nintendo Of Japan sehr angetan von dem Titel, daher bemüht man sich derzeit zur weiteren Qualitätssteigerung um einen größeren Cartridge-Umfang.

Koei gewährt WinBack die nötige Zeit für den letzten Feinschliff.

N64-Modem bestätigt, Mario 2 nicht vor 2000

Laut einem Interview mit Hiroshi Yamauchi wird Nintendo demnächst einen neuen Hardware-Zusatz für das N64 ankündigen. Offenbar soll die neue Hardware ein internes Modem beinhalten, was den Zugang zum Internet oder Netzwerk-Spiele ermöglichen würde. Fast sicher gilt dabei die Zusammenarbeit mit dem 64DD, um eventuelle Daten dauerhaft speichern zu können. Genauere Details wurden nicht bekannt und aufgrund der 64DD-Verbindung könnte dieses Zubehör zumindest vorerst dem japanischen Markt vorbehalten bleiben. Apropos 64DD: Laut einem Interview mit Shigeru Miyamoto ist ein Nachfolger von Super Mario 64 derzeit kein Thema. Zwar wurden vor einem Jahr erste Planungen für den Nachfolger des Klassikers gemacht, doch aufgrund der zeitaufwendigen Fertigstellung von The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time liegt das für das 64DD geplante Projekt seitdem auf Eis. Miyamoto gab bekannt, daß möglicherweise ein anderes Team die Arbeit an Mario 2 fortsetzen würde oder der Titel für ein völlig anderes System umgearbeitet wird. (mp)

Angeblich soll das 64DD mit dem N64-Modem zusammenarbeiten.

Der Nachfolger von Super Mario 64 war ursprünglich für das 64DD konzipiert

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 15.1.99: J-League Tactics Soccer; 21.1.99: Nintendo All Star Dai-Rantou Smash Brothers; 29.1.99: Parlor! Pro 64 Pachinko; Ende Januar: SD Hiryu No Ken Densetsu

New Japan Prowrestling 2

Konkurrenz für WCW/nWo Revenge?

Gerade in Japan erschienen ist Hudsons Nachfolger von Toukon Retsuden Brave Spirits Toukon Road. Erneut mit der New-Japan-Prowrestling-Lizenz ausgestattet, bietet dieser durchaus vielversprechende Herausforderer auf den Referenzthron von WCW/nWo Revenge ordentliche 26 authentische Wrestler (u. a. den Great Muta und Masahiro Chono von der nWo Japan) mit all ihren Trademark-Moves. Grafisch sieht NJPW2 merklich besser aus als seinerzeit der Vorgänger und zeigt sich auch in der gesamten Präsentation verbessert. So sollen die Ring-Einläufe der Stars nun deutlich imposanter wirken. Die Steuerung soll erneut über Tastenkombinationen wie beim Vorgänger funktionieren, längeres Wälzen von komplizierten Move-Listen dürfte also weitgehend entfallen. Wir planen einen Import-Test für die nächste Ausgabe!

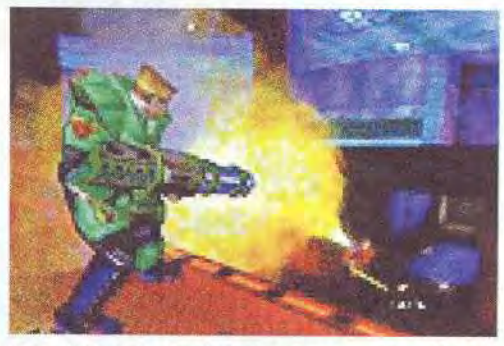
Die Grafik wirkt gegenüber dem Vorgänger merklich aufgepeppt.

Auch die Entrance-Musiken aller 26 Wrestler sollen enthalten sein.

War: Final Assault

3D-Action-Nachschub

Midway bleibt weiterhin einer der eifrigsten Lieferanten für N64-Software. Auch dieses noch frische Arcade-Projekt von Atari Games soll noch dieses Jahr den Weg auf Nintendos Flaggschiff finden. War: Final Assault ist ein grafisch sehr ansprechendes Multiplayer-Spektakel, das sich in vielen Punkten an dem indizierten Bond-Spiel orientiert. Im Missions-Modus bietet das Spiel acht Levels für Einzelspieler, jeweils mit einem eigenen Endgegner. Auf Dauer interessanter dürfte der Deathmatch-Modus werden, bei dem sich bis zu vier Spieler auf insgesamt 14 Arenen bekriegen. Die Spieler haben dabei die Wahl zwischen vier Charakteren mit ihren jeweiligen Waffen und Fähigkeiten. Zwölf Waffen sollen für explosive Spannung sorgen, wobei ein Detail besonders bemerkenswert ist: Es kann immer nur eine Waffe getragen werden. Wer eine neue aufnehmen will, muß sich zwangsweise von seinem alten Schießeisen trennen. Sehr skurril ist auch die Hintergrundgeschichte um General Uri Alienov, der als Oberhaupt der Freien Republik von Irkutsk den Rest der Welt mit hochmodernen Waffen in Schrecken versetzt – im Spiel gilt es, seine Basis zu stürmen. *(mp)*



Die Effekte bei Benutzung der Waffen sehen hervorragend aus.

Ego-Shooter-Mode: Es soll auch einen Sniper-Modus geben.

Castlevania

Konami schlägt zurück!

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns eine weitgehend spielbare Version von Castlevania. Da jedoch ähnlich kurzfristig noch die Endversion von South Park bei uns eintraf, wurde der Platz sehr knapp, ein angemessen großer Bericht wäre (auch zeitlich) problematisch geworden. Daher haben wir unseren geplanten Bericht über Konamis neuesten Teil der Vampirjäger-Saga auf die nächste Ausgabe verschoben – mit ein wenig Glück wird es sogar schon ein Test werden! Ihr könnt euch jedenfalls schon einmal auf ein absolutes Highlight gefaßt machen, denn Castlevania sieht man die lange Entwicklungszeit absolut an. Das ist zwar einerseits für die Grafik nicht so günstig (gerade der Nebel ist unübersehbar, paßt aber andererseits recht gut zur düsteren Atmosphäre des Spiels), doch spielerisch konnte dieses Modul uns bereits voll überzeugen. Ihr habt die Wahl zwischen den Spielfiguren Reinhardt (mit der obligatorischen Peitsche bewaffnet) und Carrie (wehrt sich mit magischen Geschossen). Das Treffen der Gegner gestaltet sich dank der guten Steuerung sehr einfach, auch die Kamera macht einen sehr ausgereiften Eindruck. Die Endgegner und die oft vernachlässigte Musikuntermalung konnten zumindest in den ersten Abschnitten sehr gut gefallen – kurz gefaßt: Konami hat es bestens geschafft, die Atmosphäre und das Gameplay der Vorgänger in die dritte Dimension zu bringen, hier steht ein echter Top-Hit an!

Kämpfe mit zahlreichen Zwischen-Bossen stehen häufig an.

Überraschung: Hinter dem Tor lauert ein Riesenskelett.

Shadowgate 64

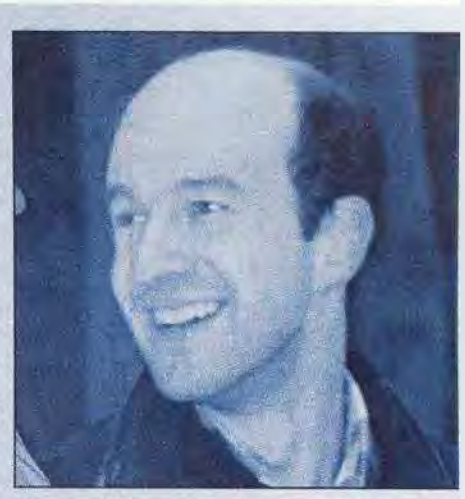
Abenteuer im Spukschloß

Kemco konnte zuletzt mit Top Gear Overdrive bei uns eine Wertung von satten 88% einfahren, so daß die Erwartungen an die künftigen Spiele dieser Firma nun ungleich höher sind als zuvor. Durchaus vielversprechend sieht darunter das 3D-Abenteuer Shadowgate 64 aus, zu dem es jetzt endlich einige genauere Informationen gibt. Ihr übernehmt bei dem Spiel die Rolle des Halblings Del und müßt im Schloß Shadowgate dunkle Mächte von ihren bösen Plänen abhalten. Aus der Ego-Perspektive könnt ihr dabei das gesamte Schloß erkunden. Der Spielverlauf soll dabei nicht strikt linear ausfallen, so daß es einige Details abseits des normalen Lösungsweges geben wird. Shadowgate 64 wird vom selben Team wie die NES-Version programmiert. Ob es das Expansion Pak unterstützen wird, steht leider noch nicht fest. *(mp)*

Das Schloß in Shadowgate soll komplett erforschbar sein.

Hans-Jürgen Kohrs

Was bewegt die Nintendo 64-User derzeit? Welche Fragen beschäftigen die Fans in aller Welt. In unserer neuen Rubrik fühlen wir den Firmen-Vertretern auf den Zahn und entlocken ihnen im monatlichen Exklusiv-Interview zuverlässige Infos und heiße Fakten.
Diesen Monat stand uns Hans-Jürgen Kohrs, seines Zeichens Product Manager bei Konami Deutschland, Rede und Antwort. Unter anderem erfuhren wir dabei interessante Details über mögliche N64-Versionen von Metal Gear Solid oder eines Nachfolgers der Probotector/Contra-Serie.



Hans-Jürgen Kohrs von Konami Deutschland betreut als Product Manager die umfangreiche N64-Produktpalette und bis Ende Januar noch die von Konami vertriebenen THQ-Spiele.

N-ZONE ***Die Castlevania-Serie gehörte am NES und Super-NES zu den populärsten Spieleserien, die N64-Version läßt aber schon ziemlich lange auf sich warten. Welche Erwartungen hat man bei Konami?***

Hans-Jürgen Kohrs: *Castlevania ist eines der Flaggschiffe von Konami, dementsprechend hoch sind die Erwartungen. Bislang konnte das Castlevania-Flair auf sämtliche Konsolen übertragen werden, basierten doch alle Teile dieser Serie bislang auf dem gleichen Spielkonzept. Nun schafft Castlevania zum allerersten Mal den Sprung in die dritte Dimension. Die Konvertierung eines 2D-Klassikers in 3D ist grundsätzlich ein gewagter Schritt, doch was Konamis Entwickler-Team in Kobe letztendlich geschafft hat, ist einfach überwältigend. Ich bin sicher, daß die Erwartungen sämtlicher Castlevania-Fans bei weitem übertroffen werden. Castlevania auf dem N64 ist der Beginn einer neuen Castlevania-Ära und genau aus diesem Grund wird die erste 3D-Polygon-Grafik-Version einfach nur „Castlevania" heißen.*

N-ZONE ***Welche Titel kann man für 1999 noch von Konami erwarten?***

Hans-Jürgen Kohrs: *Mystical Ninja 2 wird im März die Herzen der Goemon-Fans erfreuen. "Back to the Roots" heißt hier das Motto. Neben einem 2 Spieler-Simultan-Modus wurden diesmal ebenfalls deutsche Bildschirmtexte integriert. Meines Erachtens ist dies der bislang beste Teil der abgefahrenen Ninja-Serie. Ende März erhält die XXL Sport-Serie Zuwachs mit NHL Pro 99 und NBA Pro 99, die zeitgleich für das N64 und den Game Boy Color erscheinen. Weiterhin werden Hybrid Heaven, ISS 99 und ein noch geheimer Titel (nein, es ist nicht Contra 64!) im zweiten Halbjahr veröffentlicht. Auch für den Game Boy Colour ist gesorgt: Neben den Sportspielen erscheinen noch ca. 8 Konami-Titel, die jedes Genre abdecken.*

N-ZONE ***Aus welchen Gründen wurde Survivor Day One gecancelt?***

Hans-Jürgen Kohrs: *Survivor Day One startete als amerikanisches Projekt, das bezüglich der Storyline sicherlich interessant war, aber letztendlich an der technischen Umsetzung scheiterte.*

N-ZONE ***Angesichts des aktuellen Presserummels um Metal Gear Solid für die PlayStation fragt man sich, ob auch eine N64-Umsetzung kommt.***

Hans-Jürgen Kohrs: *Eine N64-Umsetzung ist momentan nicht geplant. Ursprünglich wurde Hybrid Heaven gewissermaßen als das Gegenstück zu Metal Gear Solid auf dem N64 gehandelt. Mittlerweile hat man sich für Hybrid Heaven jedoch auf ein neuartiges Spielkonzept geeinigt, das für einige Überraschungen sorgen wird.*

N-ZONE ***Super Probotector für SNES gilt heute noch als eines der besten Jump&Shoots – wird es eine N64-Fortsetzung geben?***

Hans-Jürgen Kohrs: *Dieses Thema wird demnächst in Japan diskutiert werden. Vielleicht können die Leser der N-Zone ihre Wünsche äußern. Insbesondere würde ich gerne wissen, inwieweit ein Contra im klassischen 2D-Stil oder eine 3D-Version Anklang fänden.*

N-ZONE ***Vielen Dank für das Interview!***

Zelda-Wahn in den USA: Nach nur zwei Wochen hatte der neueste Miyamoto-Streich in den Staaten die Millionenmarke überschritten, noch einen Monat später meldete Nintendo Of America knapp 2,5 Millionen verkaufte Module. Interessante Zahlenspielerei am Rande: Mit 150 Millionen Dollar konnte damit ein Videospiel in dieser Zeit für größere Umsätze als jeder Kinofilm sorgen (der ärgste Konkurrent, „A Bug's Life", blieb mit 114 Millionen Dollar deutlich dahinter). Zelda wurde somit das bestverkaufte Spiel 1998 – und das nach nur 39 Tagen auf dem Markt! Die Chancen, daß es das meistverkaufte Spiel aller Zeiten wird, stehen auf alle Fälle nicht schlecht.

Monster-Trucks auf dem N64!

Ursprünglich sollte das Spiel mit den amerikanischen Monster-Autos nur „4x4 Mud Monsters" heißen, doch nun hat Take 2 einen großen Deal mit Microsoft an Land gezogen. So hat man nun die offizielle Lizenz der bekannten Renner erworben und wird das Spiel – angelehnt an Microsofts PC-Spiele zum gleichen Thema – „Monster Truck Madness 64" nennen. So werden die populären Kolosse Bigfoot oder Grave Digger ebenso antreten wie Wagen, deren Aufmachung mit Stars der WCW wie z. B. Hollywood Hogan oder Sting zusammenhängt. Um die Sache möglichst authentisch zu gestalten, wird es wie bei den TV-Übertragungen per Sprachausgabe einen Kommentator geben, und die Cockpits sollen genau den Originalen entsprechen. Das Entwicklerteam Edge Of Reality des Exlguana-Mitglieds Rob Cohen verspricht hervorragende Technik und einen Vier-Spieler-Modus.

Take 2 sichert sich die Lizenz für Grave Digger & Co. Hier schon mal ein Bild der PC-Version von Monster Truck Madness.

Der Midway Gamers Day

Midway präsentierte in San Diego einige seiner kommenden N64-Spiele. Gezeigt wurde neben Rampage Universal Tour (Release Anfang 99) und California Speed (siehe Bericht in diesem Newsteil) auch die vielversprechende Spielhallen-Umsetzung Gauntlet Legends. Obwohl das Spiel erst im Juni erscheinen soll, machte die gezeigte Version schon einen guten Eindruck. Interessantes Detail am Rande: Das 4 MB-Expansion-Pak soll unterstützt werden und eine höhere Auflösung und mehr Grafikdetails und -Effekte ermöglichen, wie man das auch schon von Turok 2 kannte, mit dem zahlreiche amerikanische N64-Fans trotz der Qualität des Spiels nicht hundertprozentig zufrieden sein konnten: Wie man zahlreichen Internet-Meldungen entnehmen konnte, stürzt Turok 2 im Singleplayer-Modus manchmal einfach ab und hängt sich auf. Laut Aussagen von Acclaim wurde Turok 2 jedoch einer umfangreichen Fehlersuche unterzogen, so daß dies wahrscheinlich auf die Benutzung von nicht 100% kompatiblem Zubehör von Drittherstellern zurückzuführen ist, so daß Original-Hardware von Nintendo empfohlen wird. Auch bei unseren Turok 2-Sessions kam es gelegentlich zu solchen Abstürzen, ob die später erscheinende deutsche Version von diesem Problem befreit wird, läßt sich noch nicht sagen. (mp)

Gauntlet Legends soll vom Expansion Pak profitieren.

Bugs in Turok 2? Die US-Version bleibt manchmal hängen!

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA (die man per Direkt-Import beziehen kann): 12.1.: Bust-A-Move 3 DX; 16.1.: Magical Tetris Challenge; 18.1.: Penny Racers; 22.1.: Castlevania 3D; Januar: Fighting Force 64; 1.2.: AirBoardin' USA; 8.2.: Mario Party; Februar: Rat Attack, Blades Of Steel NHL '99, NBA In The Zone '99, O.D.T.

Lückenfüller?

Ogre Battle 3

Die Figuren bei den Kampfszenen von Ogre Battle 3 bestehen nach wie vor aus Sprites.

Über Mangel an guten Jump&Runs oder First-Person-Shootern kann sich beim N64 niemand beschweren, geht es hingegen um traditionelle Rollen- oder Strategiespiele, sieht die Sache dagegen nach wie vor düster aus. Eine schon zu SNES-Zeiten beliebte Mischung dieser beiden Genres bietet Ogre Battle 3, das im März die japanischen Fans erfreuen dürfte. Grafisch bringt das Spiel dabei die Serie erstmals in die dritte Dimension, die Spielgegenden bestehen allesamt aus Polygonen. Nur bei den Spritefiguren in den Kampfsequenzen werden noch Erinnerungen an die SNES-Vorgänger wach. Das Gameplay läuft nach wie vor in Echtzeit ab. Ob das Tarotkarten-System aus dem Vorgänger auch wieder zum Einsatz kommt, steht noch nicht fest. Auch in den USA soll der Nachfolger von Ogre Battle und Tactics Ogre erscheinen– dann über Nintendo. Plant Nintendo auch eine deutsche Version? Die Chancen, daß dieses Spiel hierzulande erscheint, stehen laut Nintendo Of Europe auf alle Fälle ausgesprochen gut. Wir bleiben natürlich am Ball!

California Speed

Cruis'n California?

Und noch ein Midway-Spiel, das von Atari Games entwickelt wird: Bereits im Mai soll die Arcade-Umsetzung California Speed erscheinen. Das Ganze läßt sich am treffendsten als Mischung aus der Rush- und der Cruis'n-Serie beschreiben, wobei letztere vorwiegend das Gameplay beeinflußt hat; grafisch merkt man dagegen deutlich die Rush-Wurzeln. Die insgesamt 14 Strecken sollen dabei oft durch phantasievolle Elemente wie die Fahrt durch einen Vulkan oder über eine Achterbahn und natürlich auch Rush-typische Abkürzungen aufgelockert werden. Ein Splitscreen-Modus ist bei California Speed selbstverständlich. Spielerisch soll es eher einfacher Natur sein, Racing-Experten dürften daher weniger auf ihre Kosten kommen. Für Fans der Cruis'n-Spiele (und davon gibt es gerade in den USA erstaunlich viele) aber sicherlich ein gefundenes Fressen.

Natürlich wird es auch beim neuen Rush-Ableger zahlreiche Sprünge geben.

Die Strecken erinnern teilweise deutlich an die Cruis'n-Kurse.

NBA Showtime

He's on fire!

Nach NFL Blitz hat man bei Midway offenbar Blut geleckt: Der Verkaufserfolg der Football-Schlachten soll nun auch im Basketball-Bereich erreicht werden. NBA Showtime basiert dabei entfernt auf der Grafik-Engine von Blitz, bietet jedoch wesentlich mehr Details. Spielerisch orientiert sich der potentielle Top-Hit selbstverständlich am Urahn der Fun-Basketball-Spiele, NBA Jam. Während letztere Serie jedoch mittlerweile eher auf Realismus setzt, soll bei Showtime die Action auf dem Spielfeld im Vordergrund stehen. Die Arcade-Version soll Anfang des Jahres den Markt aufwirbeln – eine N64-Fassung ist zwar noch nicht offiziell angekündigt, aber wenn man sich Midways Produktpolitik so ansieht, kann es nicht lange dauern, bis auch diese Formalität erledigt ist.

Die Spieler bieten mehr Details als die Blitz-Footballer.

Guter Effekt: Die Spiegelungen auf dem Hallenboden werden langsam zum Standard.

KURZ & KNAPP +++

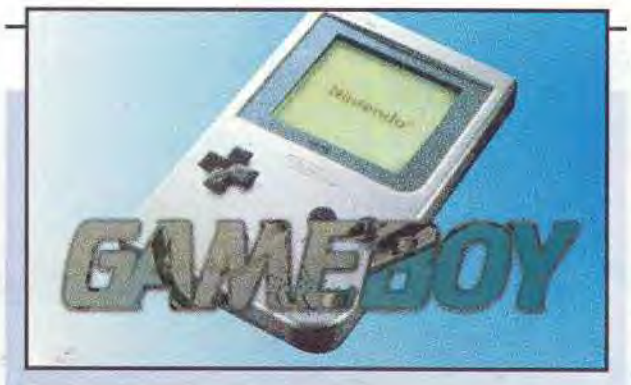
Konkurrenz für NBA Live 99 und NBA Jam 99? In den USA ist mit Fox Sports College Hoops '99 das erste College-Basketball-Spiel für das N64 erschienen. Durch die NCAA-Lizenz bietet das von Z-Axis entwickelte Spiel 120 College-Mannschaften mit ihren richtigen Trikots und aktuellen Kadern sowie einige Bonus-Teams. Der Release wurde von einer 6 Millionen Dollar-Werbekampagne begleitet.

Leere Regale zu Weihnachten: Für N64-Fans in Deutschland fiel die Weihnachtszeit vielerorts unerwartet karg aus. Aufgrund des verzögerten Releases von Rogue Squadron und der Turok 2-Verspätung war Zelda der mit Abstand interessanteste Titel und genau hier ergaben sich bei Nintendo Lieferschwierigkeiten. So mußten viele Nintendo-Fans leider bis nach Weihnachten warten, bis sie Links neuestes Abenteuer endlich spielen konnten. Immerhin: Besser spät als nie, denn die Software-Situation im Januar sieht dadurch umso besser aus.

Nintendo-Allianz mit Softimage: Anfang Dezember kündigte Nintendo offiziell eine umfassende Zusammenarbeit mit den Grafikdesign-Profis von Softimage an. Ziel dieser Kooperation ist die Entwicklung von neuen, leistungsfähigeren Entwicklungstools für das N64. Laut Shigeru Miyamoto haben Tools von Softimage seit über vier Jahren zu der grafischen Klasse von Nintendo-Titeln beigetragen.

Krümelmonster 64? NewKidCo plant die Veröffentlichung etlicher Spiele rund um die Figuren aus der Sesamstraße. Diese Ankündigung steht erstaunlicherweise in deutlichem Gegensatz zur aktuellen N64-Produktpalette in den USA, wo nach dem kinderfreundlichen Start der indizierte Rare-Shooter und andere Titel wie Turok 2 viele ältere Spieler an die von einigen wegen der harmlosen Spiele belächelten Konsole bannten.

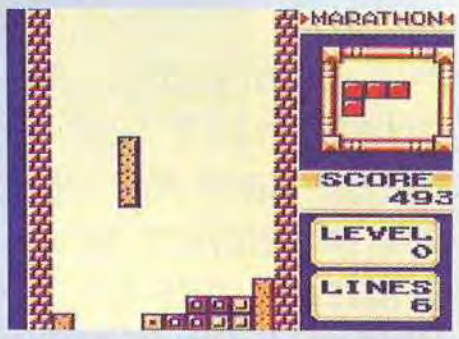
Donkey Kong Country auf Nr. 1! Die computeranimierte TV-Serie um Rares Render-Affen ist derzeit tagsüber die erfolgreichste Sendung auf dem amerikanschen Fox Family Channel. Als Werbemittel für das anstehende Donkey Kong 64 könnte man sich bei Rare wohl kaum etwas Besseres vorstellen!



Während wir in der letzten Ausgabe nur ein Game Boy-Spiel vorstellen konnten, haben es diesmal gleich vier Titel ins N-Zone-Testlabor geschafft. Aus Platzgründen fällt der Bericht über Silvester & Tweety leider in die nächste Ausgabe, doch mit der GB-Version des SNES-Spiels Harvest Moon, dem kniffligen Shanghai Pocket und der aufgemotzten Tetris-DX-Version haben wir trotzdem genug neue Software, um euren Game Boy angesichts der vielen hochwertigen N64-Titel zu Weihnachten vor dem Verstauben zu bewahren.

Immer noch genial – Tetris

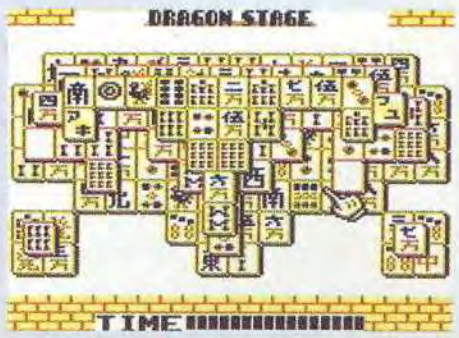
Die Neuauflage mit der Ergänzung DX blieb spielerisch glücklicherweise unangetastet und ist heute noch für satten Spielspaß gut. Über den Sinn der nun bunten Klötzchen kann man sich natürlich streiten – einen Tick übersichtlicher wirkt das Ganze aber jetzt immerhin. Zu den klassischen Varianten gesellen sich im Update neue Spielmodi, bei denen man so schnell wie möglich 40 Reihen bilden oder innerhalb von drei Minuten so viele Punkte wie möglich erzielen muß. Besitzer des Vorgängers brauchen diesen Titel dennoch nicht, zumal die neue, dynamische Musik nicht das Flair des Originals verströmt. (mm)



Auf unseren Screenshots via SNES mit Super Game Boy sieht man leider wenig von der neuen DX-Farbenpracht.

Klassiker im Mini-Format

Diese GB-Umsetzung des beliebten Denkspiels Shanghai könnte umstritten sein, denn einerseits ist das Spielprinzip nach wie vor klasse und kann Knobelfans lange Zeit motivieren. Allerdings leidet die Game Boy-Version unter den schwachen Grafikfähigkeiten des Nintendo-Handhelds, durch die niedrige Auflösung wird das Erkennen der genauen Symbole auf den Steinen schnell zum Problem. Gerade unterwegs bei ungünstigen Lichtverhältnissen ein schwerwiegendes Manko! Wer sich davon nicht stören läßt, erhält mit Shanghai Pocket ein trotz allem unterhaltsames Spiel für immer mal wieder zwischendurch. Das ungewöhnliche SNES-Spiel Harvest Moon scheint allerdings durchaus seine Fans gefunden zu haben, anders läßt sich diese Game Boy-Umsetzung der Bauernhofsimulation nicht erklären. Nintendo ließ sich nicht lumpen und verpaßte der GB-Version deutsche Texte und Game Boy Color-Unterstützung, auch das Linkkabel kommt bei Harvest Moon zum Einsatz. So könnt ihr nun auch unterwegs eine florierende Farm aufbauen und dabei Gemüse säen und ernten, Tiere füttern oder den Acker pflügen. Grafisch erinnert Harvest Moon bei alledem stark an die typischen Draufsicht-Rollenspiele vom Schlage der früheren Final Fantasy-Teile. Das Gameplay ist zwar recht abwechslungsreich, aber dabei natürlich nicht gerade mordsmäßig spannend, doch wer mal ein Spiel der etwas anderen Art unterwegs spielen will und keine Lust mehr auf Tetris & Mario hat, liegt hier genau richtig.



Tolles Spiel auf denkbar ungünstiger Hardware: Das Erkennen der Steine wird auf dem Game Boy zur Qual.

Aktuelle Charts

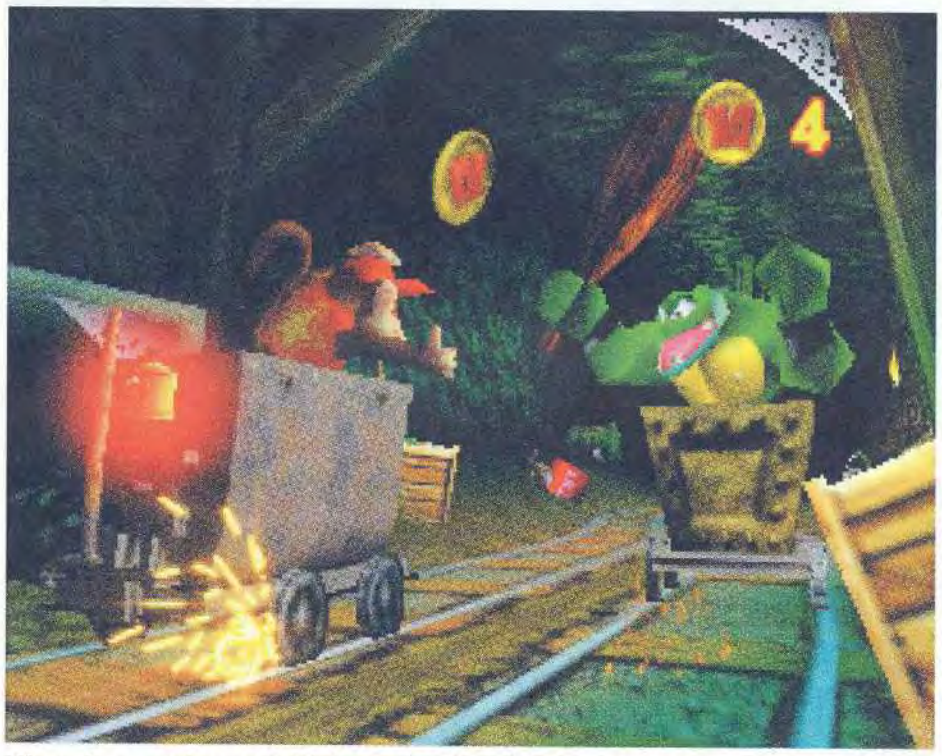
Zum Abschluß gibt es noch die neuesten Verkaufscharts aus Deutschland:

1. *Ottifanten – Baby Brunos Alptraum ..... Infogrames*
2. *Hugo 2 ..... Infogrames*
3. *V-Rally Championship Edition ..... Infogrames*
4. *Super Mario Land – Classic ..... Nintendo*
5. *Super Mario Land 3 – Classic ..... Nintendo*
6. *Super Mario Land 2 – Classic ..... Nintendo*
7. *F1-Race ..... Nintendo*
8. *Lucky Luke ..... Infogrames*
9. *Mario & Yoshi ..... Nintendo*
10. *Die Maus ..... Infogrames*

Jump&Run, 1 Spieler, Rare

DONKEY KONG WORLD

Ewig brodelte die Gerüchteküche, selbst bis zum Redaktionsschluß hielt sich Rare noch äußerst bedeckt, was den neuesten Titel mit dem Videospiele-Urgestein angeht. Direkt nach der Weihnachts-/Silvester-Pause kam Nintendo den Engländern mit der offiziellen Bestätigung zuvor. Wir präsentieren das brandaktuelle erste Bild von Donkey Kong World!



Hier das erste und bisher einzige Bild von Donkey Kong World. Beachtet die tollen Licht- und Funken-Effekte an Diddys Lore.

Der Spielablauf ähnelt dabei grundsätzlich den klassichen SNES-Vorgängern Donkey Kong Country 1-3. Erneut ziehen Donkey und sein kleiner Kumpel Diddy los und bekämpfen die fiesen Kremlings. Durch den Wechsel von spektakulären 2D-Renderoptiken zu Echtzeit-berechneter 3D-Grafikpracht wird das Gameplay natürlich nicht nur technisch in eine neue Dimension befördert, auch die sich ergebenden spielerischen Möglichkeiten sind enorm. Das bisher einzige veröffentlichte Bild zeigt Diddy, wie er sich von einer Lore aus mit einem Kremling duelliert, der mit einer Keule bewaffnet in einer parallel zu Diddy fahrenden Lore sitzt. Die grafischen Details sind erstaunlich: An der Heckleuchte von Diddys Lore ist ein toller Lichteffekt zu sehen und an den Gleisen gibt es spektakulären Funkenflug zu bestaunen. Bisher wurde noch nicht bekanntgegeben, ob es auch diesmal einen 2-Spieler-Modus per Abschlag geben wird. Insgesamt dürfte Donkey Kong 64 (wie es derzeit genannt wird) den bisherigen Rare-Titeln in nichts nachstehen und könnte möglicherweise sogar Banjo-Kazooie übertreffen. Leider wurden kaum Begleitinformationen zu DK64 gegeben, so daß über Features prächtig spekuliert werden kann: Da Rares schon länger angekündigtes Perfect Dark vom 4 MB-Expansion Pak profitieren soll, ist eine Unterstützung durch Donkey Kong 64 mehr als wahrscheinlich. Sollte das Spiel damit die hohe Auflösung des N64 liefern, könnte Rare in eine neue Grafikdimension auf dem 64-Bitter vorstoßen. Eine Rumble Pak-Unterstützung darf bei einem für Nintendo derart wichtigen Titel ebenso angenommen werden. Außerdem werdet ihr wahrscheinlich auf das Modul speichern können – was Mario und Link vergönnt ist, wird Donkey sicher nicht versagt werden. In den nächsten Wochen dürften von offizieller Seite endlich weitere Bilder und Informationen zu Donkey Kong 64 veröffentlicht werden, so daß ihr euch schon auf einen umfangreicheren Vorbericht freuen könnt.

Michael Pruchnicki

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Donkey Kong 64
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....tba.
Levels:.....tba.
Rumble Pak-Unterstützung .....Ja
Hersteller:.....Nintendo/Rare
Preis:.....tba.
Release: .....tba.
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Tolle Optik, die der Grafikpracht von Banjo-Kazooie in nichts nachsteht, und ein garantiert gewohnt ausgereiftes Rare-Gameplay dürften den neuesten Teil der Affensaga zu einem weiteren Jump&Run-Überflieger für das N64 machen.

http://www.infogrames.de

V-RALLY EDITION 99

NINTENDO 64

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND

- **Abgefahrene Bewertungen**
  mit Top-Ergebnissen in der Fachpresse: N-ZONE: 87 % – 12/98, TOTAL!: 2+ – 1/99, neXt Level: 85 % – 12/98
- **Actionstarkes Fahrgefühl**
  mit Drehern, Überschlägen und einem Lenkrad, das in Deinen Händen zittert!
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**
  mit Tag- und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze, die Dich nicht mehr loslassen!
- **Entwickelt von echten Profis**
  mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite stand!

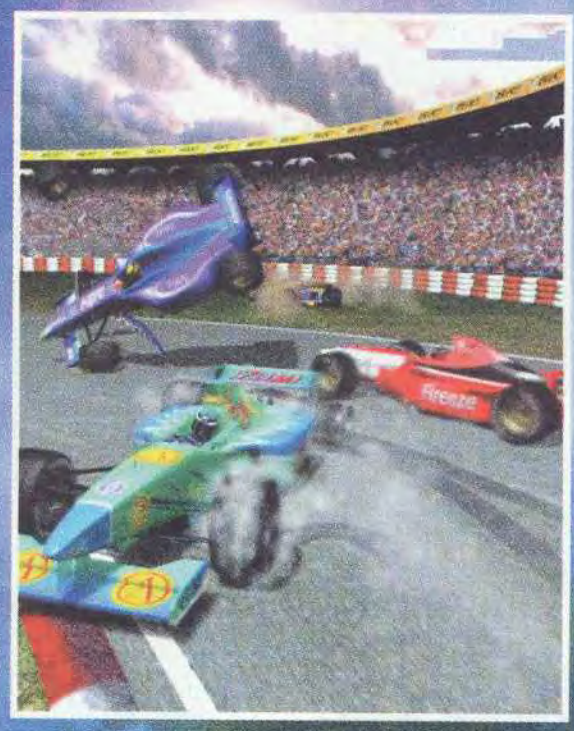
Scheiß Piste. Harte Gegner.

Mehr als nur Gas geben.

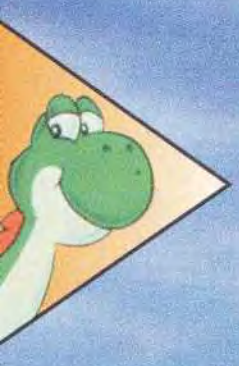
Rennspiel, 1-2 Spieler, Ubi Soft

RACING SIMULA

Außerhalb der Formel 1-Saison und ohne Lizenz startet Ubi Soft demnächst die Racing Simulation 2 auf dem N64. Dank einer überlegenen Grafik-Engine und der gefühlvollen Steuerung könnte der Titel aber durchaus das etwas kantige F-1 World Grand Prix ausstechen.



Da ihr schon im ersten Menübildschirm die Fahrernamen ändern könnt und sich hinter den Ländernamen in der Kursauswahl die sechzehn authentischen Formel 1-Strecken verbergen, werdet ihr es nicht weiter als störend empfinden, daß diesem Rennspiel der FIA-Segen fehlt. Ihr dürft im Easy- oder Simulations-Modus über die Pisten heizen. Während die Easy-Option einem Arcade-Modus entspricht und euch mit einem leichtgängigen Fahrverhalten entgegenkommt, müßt ihr in der Simulation mit festgelegten Widrigkeiten, Rundenzahlen und einer Riege aggressiver Computerfahrer zurechtkommen. Neben Zeitfahrten, Einzelrennen und dem Zwei-Spieler-Simultan-Modus, der übrigens horizontal oder vertikal auf dem Bildschirm erscheint, bietet die Simulation einen gesonderten Karriere-Modus. Dieser hebt sich dadurch hervor, daß ihr zunächst bei einem eher mäßigen Rennstall anheuert und euch im Laufe der Saison durch respektable Rundenzeiten und Plazierungen einen Ruf aufbauen müßt. Wer sich hier beweist, darf auf Angebote besserer Teams hoffen, muß dann aber nicht nur die Konkurrenz, sondern auch die giftigen Kollegen im Auge behalten.



Digitale Werkstatt

Habt ihr euren Boliden gewählt, dürft ihr in den umfangreichen Technik-Menüs den Schraubenschlüssel ansetzen. Per Schieberegler stellt ihr die Bereifung, die Härte der Federung oder die Motorleistung ein. Hier haben natürlich die Wettervorhersage und der Zuschnitt des Kurses Einfluß auf eure Entscheidungen. Sind auch noch die Flügel in die gewünschte Neigung gebracht, könnt ihr im freien Training, der Qualifikation oder dem Rennen das Gaspedal durchdrücken. Aus unterschiedlichen Perspektiven folgt ihr der Ideallinie, weicht den Fahrern aus, die sich schon zu einem Blechpulk verkeilt haben, und versucht, Spoiler und Räder über die volle Distanz am Auto zu behalten. Wer mit Vollgas in die Reifenstapel rauscht oder seinem Vordermann aufsitzt, sollte die Boxeneinfahrt nicht verpassen. Bei der Anfahrt bestimmt ihr über ein eingeblendetes Menü, welche Reifen oder Ersatzteile eure Mechaniker bereithalten und wieviel Sprit sie einpumpen sollen. Der Reiz der Cockpit-Ansicht ergibt sich daraus, daß ihr bei Erschütterungen eure Hände am Lenker zittern seht und blinkende

TION 2

Kontroll-Leuchten euch direkt über den Fahrzeugzustand informieren.

Freie Sicht

Racing Simulation 2 beweist, daß Ubi Soft es mittlerweile versteht, mehr aus Nintendos Konsole herauszuholen. Mit dem einstmals mageren F1 Pole Position hat diese aufwendige Produktion nichts mehr gemein. Zwar wirkt die Grafik insgesamt etwas blaß und verwaschen, doch die Geschwindigkeit bleibt trotz vieler Details konstant, die Streckencharakteristika wurden perfekt eingefangen und Pop-Up läßt sich nur sehr selten ausmachen. Ihr rollt durch runde Kurven, die erstmals diese Bezeichnung verdienen, und in Belgien oder Österreich kitzeln Anstiege und Gefälle dank der hohen Sichttiefe eure Magengrube. Am Streckenrand gibt es neben vielen aufdringlichen Werbetafeln auch vollbesetzte Tribünen, Kräne, VIP-Zelte oder Yachten zu sehen. Wenn ihr durch die Boxengasse fahrt, passiert ihr die Kommandostände; in Australien grüßt im Hintergrund eine Skyline. Abgerissene Fahrzeugteile, grünverschmierte Reifen und Funken aus dem Motorkasten weisen euch deutlich darauf hin, etwas schonender über die Pisten zu brettern. Weitere Effekte sind aufwirbelnder Staub, rotglühende Rücklichter bei verregneten Rennen und das Qualmen der Reifen, wenn es euch nach einem Fahrfehler über die Strecke schleudert. Unverständlich nur, warum bei schlechtem Wetter eine überzogene Dunstwand aufgebaut wird, ihr kurze Nachladezeiten erdulden müßt und der Tunnel in Monaco taghell erleuchtet ist. Sieht man von derartigen Nachlässigkeiten ab, unterstreichen das realistische Fahrverhalten und die ungedämpfte Geschwindigkeit die Tatsache, daß die Franzosen die richtige N64-Spur gefunden haben. Erfreulich ist überdies die abgestufte Rumble Pak-Unterstützung, die euch nicht nur Zusammenstöße, sondern auch das Anschneiden der Randmarkierungen spürbar näherbringt.

Florian Brich

Dank der hohen Sichtweite wird das Gefälle deutlich spürbar.

Das Rumble Pak gibt sein Bestes, wenn ihr in dieser Hockenheim-Schikane über die Curbs brettert.

Kurve mit Erinnerungswert: Der Monaco-Kurs wurde bis auf den letzten Stein nachempfunden.

Kräne und Karambolagen verdichten das Motorsport-Erlebnis.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Racing Simulation 2
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels: .....16 Strecken
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion Pak:.....tba.
Hersteller:.....Ubi Soft
Preis: .....ca. DM 130,-
Release:.....25. Februar 1999
Einschätzung: .....sehr gut

Beurteilung: Die Grafik hätte zwar etwas mehr Farbe und Schärfe vertragen können, doch werden derartige Defizite durch eine hohe Sichtweite, die berauschende Geschwindigkeit und das energiegeladene Gameplay wettgemacht. Rennspiel-Fans dürfen der Racing Simulation 2 mit Spannung entgegensehen.

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
17.–21.2.99
22. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Sonderschauen:
- Internet-Cafe
- „Feel the impression" 3 D-Kino
- Handys von Menschen der Zeitgeschichte
- 5000 Jahre Geschichte der Informationstechnik

Westfalenhallen Dortmund

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:
02 31 / 12 04-678
(Faxgerät auf „Abruf" oder „Polling" stellen, wählen und starten.)

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund
Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · http://www.westfalenhallen.de · E-Mail: info@westfalenhallen.de

Action, 1-4 Spieler, Nintendo

MARIO PARTY

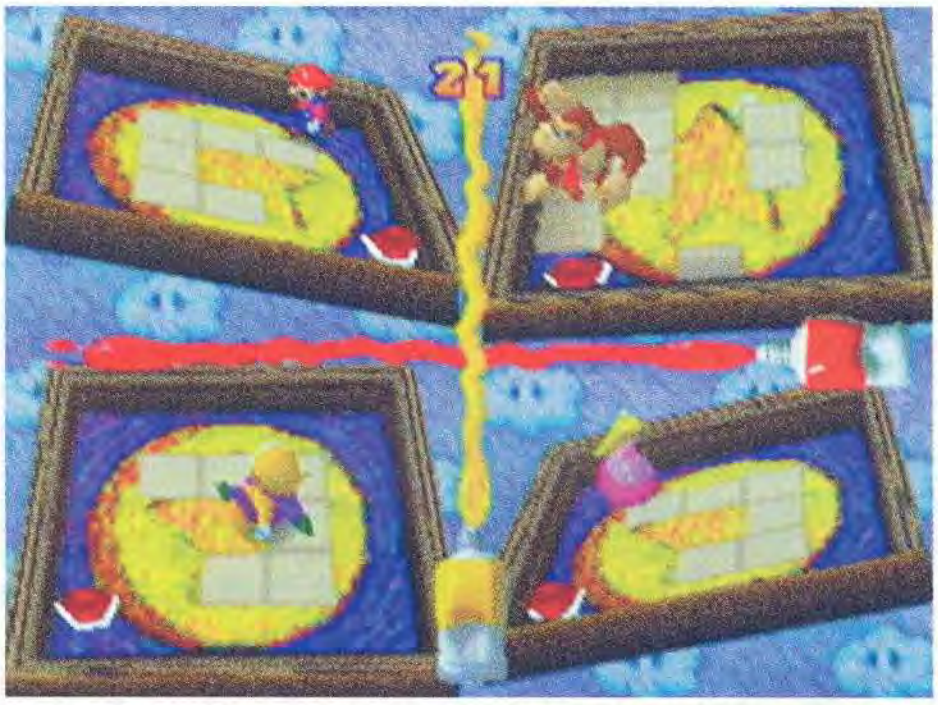
Die Einladungen zu Mario Party werden noch mit dem Post-Express verschickt, doch im Frühjahr greift Nintendo die Hersteller klassischer Brettspiele mit der digitalen Alternative an. Ob sechs Bretter, fünfzig Minispiele und die Mario-Clique ausreichen, um „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht" im Schrank verstauben zu lassen?

Das posierliche Intro erzählt von einem heiteren Zwist im Nintendo-Reich: Die bekannten Charaktere streiten darum, wer der Superstar sei und beschließen, einen Wettbewerb zu veranstalten. Sobald ihr miterlebt habt, wie Wario, Peach oder Luigi ihre Stärken betonen, findet ihr euch auf der Oberwelt von Mario Party wieder. Hier könnt ihr im Mini-Game-Haus die Einzelspiele ausprobieren oder freikaufen. In vorangegangenen Partien eingesacktes Geld verwaltet ihr in der Bank. Dieses könnt ihr auch in einem Laden verprassen, wo es spezielle Würfelkisten, Schallplatten oder einen Papagei zu kaufen gibt. Während letzterer nur Töne aus zurückliegenden N64-Spielen nachplappert, wirken sich die anderen Objekte auch auf eure kommenden Brett-Wanderschaften aus. Überdies könnt ihr mit einem Floß zur Trainings-Insel schippern und euch dort an einer Minispiel-Auswahl versuchen.

Sterne, Steine, Sensationen

Über eine altbekannte Röhre wechselt ihr auf die Spielbretter. Auf dem Weg in Donkeys Dschungel, auf Yoshis Insel oder zu Warios Kanonenwelt stellt ihr die Rundenzahl ein und dreht am Intelligenzquotienten der Computergegner. Um den Superstar-Titel zu erringen, müßt ihr möglichst viele Münzen und Sterne aufsammeln. Während ihr allein für das Überfahren bestimmter Felder mit Talern beschenkt werdet, müßt ihr die wertvollen Sterne bei dem Pilz kaufen. Da dieser häufig seine Position auf dem Brett wechselt, seid ihr gezwungen, euch über das ganze Brett zu bewegen, Abkürzungen zu nehmen und die zahlreichen Ereignisfelder zu überqueren. Bestenfalls trefft ihr dabei auf einen Geist, mit dessen Unterstützung ihr eure Mitspieler beklauen könnt. Möglich ist aber auch, daß ihr von einem rollenden Felsen über das Brett gehetzt, von Bowser geärgert oder mit einer Kanone in andere Brettabschnitte geschossen werdet. Weitere Höhepunkte sind Pilz- und Wechselfelder, auf denen ihr mit dem richtigen Timing Freizüge oder

Wario freut´s – Der Geist hilft ihm, seine Gegenspieler zu beklauen.



Ihr müßt die Fläche geschickt in Schräglage bringen, damit der Panzer das Bild freirubbelt.

Gegenstände erspielen könnt. Außerdem gibt es Positionen, auf denen ihr eine Ein-Spieler-Herausforderung überstehen müßt, um einen Bonus-Stern einzusacken. In den dramatischen Schlußrunden werden die Münzwerte auf den Guthaben-/Abzugsfeldern verdoppelt, bevor in einer umfänglichen Endauswertung der Sieger gekürt wird.

Viele, viele Minispiele

Jedesmal, wenn alle vier Teilnehmer gezogen haben, wird ein – zufällig ausgewähltes – Minispiel veranstaltet. Es kann auch mitten in der Runde ausgelöst werden, wenn ihr bspw. an einem der drolligen Bowser-Events teilnehmen müßt. In den Einzelabenteuern kämpft jeder gegen jeden, es werden Teams gebildet oder ihr tretet allein gegen eure drei Widersacher an. Zu den kognitiv-künstlerischen Events zählen das Regenbogen-Memory, das Wettmalen, das Ausstanzen von Formen oder das Fratzenziehen, dessen Steuerung dem Titelbild von Mario 64 nachempfunden ist. Schnelle Reaktionen sind beim Flaggezeigen und diversen Abwandlungen der „Reise nach Jerusalem“ gefragt. Neben dem Schatzfischen mit einer Angelhand, der Balgerei auf Kugeln und verschiedenen Plattform-Hüpfereien, gibt es mehrere 3D-Spielchen. Dazu gehören das Schildkröten-Bowling, die Lorenfahrt, der Skilauf und der Ritt durch den Eiskanal. Hierbei handelt es sich überwiegend um Team-Spiele, bei denen sich zwei Teilnehmer einen Bob oder ein Schlauchboot teilen und durch wechselndes, rythmisches Tastendrücken einen Vorsprung herausholen können. Besonders abgedreht sind Bowsers Teufeleien, bei denen ihr von Geistern umringt werdet, in einem Kostüm als Prügelknabe für die anderen herhalten müßt oder zu dritt eine fleischfressende Pflanze wässert, damit diese euren Mitspieler verschlingt. Je nach

GAMERS POINT

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

GAMERS POINT KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

Zubehör ohne Ende

ab 200,- DM 1 x 1Meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX) (nur bei Software)

Lösungsbücher ab 9.85 DM

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!

Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Neuheiten

Dreamcast

Konsole	999,95
Joypad Original	89,95
Joystick Arcade	159,95
M.C. VMS-Godzilla	79,95
Blue Stinger	159,95
Godzilla Generat.	159,95
Incoming	159,95
Monaco Grand Prix	*
Pen Pen Triathlon	159,95
Sega Rally 2	159,95
Seventh Cross	159,95
Sonic Adventure	159,95
Tetris 4	144,95
Virtua Fighter 3tb	159,95

GameBoy

Bugs B. & Lola (co)	69,95
Conker's Tales (co)	64,95
Gex 3 (color)	64,95
Hexite (color)	64,95
Men in Black (color)	64,95
NBA Jam 99 (color)	44,95
NBA Pro 99 (color)	*
NFL Blitz (color)	64,95
Oddworld: Advent.	54,95
Power Quest (col)	69,95
Quest Camelot (col)	64,95

Nintendo 64

All Star Tennis 99	114,95
DN-Time to Kill	*
Earthworm Jim 3D	109,95
Gex 64 - E. Gecko	114,95
Monaco Grand Prix	*
NFL Blitz	114,95
Penny Racers	*
Playmobil - Hype	119,95
Star Wars-R.Squad.	114,95
Turok 2	89,95
Virtual Pool	104,95
Star Wars-Yoda Sto.	*

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Zelda • R. Evil Figuren ab 19.95 DM • Top 20 • Soundtracks • Videos

N64

1.	Zelda 64	114,95
2.	Turok 2	119,95
3.	Wipeout 64	134,95
4.	Banjo-Kazooie	89,95
5.	NHL 99	109,95
6.	1080° Snowboarding	89,95
7.	NBA Live 99	109,95
8.	Body Harvest	104,95
9.	Diddy Kong Racing	89,95
10.	V-Rally Champ. Edition 99	114,95

N64

11.	Extreme G 2	104,95
12.	Int. Superstar Soccer 98	89,95
13.	Mission: Impossible 64	109,95
14.	Bust-a-Move 3	104,95
15.	Super Mario Kart 64	89,95
16.	Wave Race 64	89,95
17.	NFL Quarterback Club 99	104,95
18.	Nascar 99	99,95
19.	NHL Breakaway 99	104,95
20.	WCW vs. NWO: Revenge	134,95

Hardware • Zubehör

Powerflash	109,95	Joypad Original	54,95	M. Card SV-377	79,95
Gamebuster	109,95	Joyp. SV384 Ultrar.	79,95	M. Card 4Meg	69,95
Passport PLUS	79,95	Joypad TM Stingray	*	M. Card 5Meg	79,95
Expansions Pack	69,95	Lenkrad G64 Gam.	124,95	Rum. Pack+1M LX4	44,95
Expansions Pack	69,95	Lenkrad Race 64	134,95	R. Pack inc. 1Meg	39,95
POWER RAM	64,95	Memory Card 1Meg	54,95	Rumble Pack	24,95
Joypad Mad Catz	54,95	M. Card 256K L3	24,95	Rumble Pack LX4	29,95

Auszug aus unserem Sortiment

Nintendo 64

1080 Snowboard.	89,95
All Star Baseball 99	104,95
Banjo-Kazooie	89,95
Body Harvest	104,95
Bomberman Hero	89,95
Buck Bumble	119,95
Bust-a-Move 3	104,95
Diddy Kong Racing	89,95
Extreme G 2	104,95
F1 World G.Prix 64	89,95
Forsaken	104,85
F-Zero X	89,95
Glover	89,95
Holy Magic C. Elt.	134,95
Int. S.S. Soccer 98	89,95
Madden NFL 99	99,95
Mission:Impossible	109,95
Nascar 99	99,95
NBA Courtside	89,95
NBA Jam 99	104,95
NBA Live 99	109,95
NFL Quat. Club 99	104,95
NHL 99	109,95
NHL Breakaway 99	104,95
Space S. S. Valley	89,95
Starshot-S. Circus	114,95
Super Mario Kart 64	89,95
Top Gear Overdrive	114,95
Turok 2	99,95
Virtual Chess 64	124,95
V-Rally Ch. Ed. 99	114,95
Waialae Coun. Club	99,95
Wave Race 64	89,95
WCW vs. NWO:Rev.	134,95
Wipeout 64	134,95
WWF - Warzone	114,95
Zelda, Legend	114,95
Zelda, Legend	114,95

SNES

Joypad Fighter Pad	49,85
Joypad Original	39,85
Joypad SV337 Pro	69,95
Aladdin	69,95
Bass Master	19,95
D. Kong Country 1	69,95
Int. S.S.Soccer De.	89,95
Kirbys D. Course	49,85
Kirbys Fun Pack	99,95
Lost Vikings 2	69,95
Mickey & Minnie	69,95
Mickeys M. Quest	69,95
Prince of Persia 2	94,85
Spectre	19,85
S. Bomberman 2	69,95
S. Play A. Football	19,85
Tetris Attack	29,85
Tim in Tibet	49,95

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

Clayfighter 63 1/3	44,95	Bomberman Hero	49,95	Frankreich 98 - WM	59,95
FIFA - WM-Qualif.	49,95	NBA Hang Time	59,95	Mission:Impossible	59,95

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten(PAL / NTSC) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER? .....
DEMNÄCHST
AUCH IN IHRER
NÄHE !

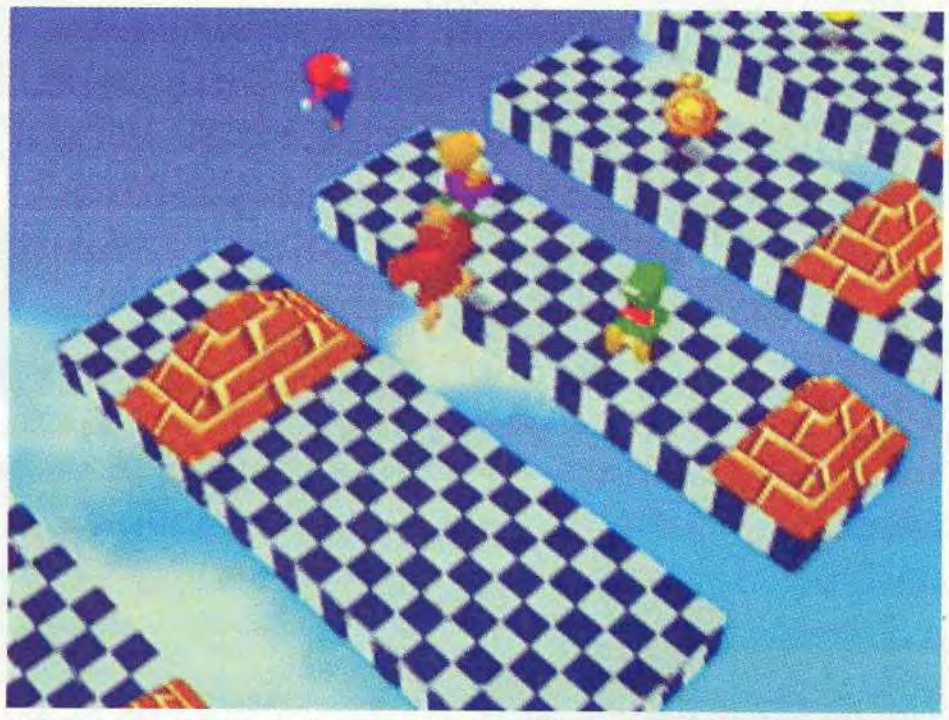
Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28



Schubsen erlaubt: Beim Plattformwettlauf könnt ihr eure Mitspieler so abdrängen, daß sie an Pyramidenblöcken hängenbleiben.

Auf dieser Insel fühlen sich die Yoshis wohl: Gerendertes Frischobst und prächtiger Bewuchs säumen den Wegesrand.

Bei dem Miniatur-Rennen habt ihr das Gefühl, euren Wagen über eine Schiene zu steuern.

Das grüne Fragezeichenfeld hat Kong kein Glück gebracht. Er wird von einem Felsen über das Brett getrieben.

Abschneiden und Genauigkeit werdet ihr mit Münzen belohnt.

256 Mbit-Party

Die Mario-Party wird auf einem 256 Mbit-Modul gefeiert. Den meisten Speicher dürften die luxuriösen Spielbretter in Anspruch nehmen, die in aufwendiger Rendergrafik dargestellt werden und so groß sind, daß ihr im Spielverlauf scrollen müßt, um den Überblick zu behalten. Die Szenarien sind mit Yoshis, die um einen Springbrunnen herumtollen oder einem metallisch glänzenden Wario-Monument ausgeschmückt und insgesamt eine echte Augenweide. Dagegen fällt die Aufmachung der Minispiele deutlich ab. Diese sind zwar technisch sauber programmiert, bieten aber nur Nintendo-Grafik der ersten Generation und äußerst simple Steuerungsmöglichkeiten. Mehr als Stick-Rühren oder Tastendrücken wird euch kaum abverlangt. Aufgewertet wird die Digital-Feier durch liebevolle Animationen. Hier seht ihr, wie Mario nach dem Mischen beim Hütchenspiel schwindelnd zu Boden sinkt, die Schildkötenkugel nach einem Bandenkontakt aus dem Bild hüpft oder Donkey sich triumphierend auf die Brust hämmert. Ein Modulspeicherplatz, liebevolle Melodien und ein abwechslungsreiches Gameplay lassen auf eine Spielspaß-Girlande hoffen.

Vier-Spieler-Torte

Die Coproduktion von Hudson und Nintendo verfügt über ein starkes Gameplay, daß die Party richtig in Schwung bringt. Bis auf leichte Unterscheidungsprobleme zwischen Yoshi und Luigi, der selbstredend in seiner grünen Latzhose auftritt, gibt es bei Mario Party im Multiplayer-Modus keine Durchhänger. Wer alleine oder nur zu zweit spielt, wird manchmal allerdings erst durch das Rumble Pak, das ein Minispiel ankündigt, aus dem Schlaf gerissen. Denn auch im Einspieler-Modus müßt ihr alle Zwischenszenen und Minispiele, die nur die Computergegner unter sich ausmachen, verfolgen. Der Vier-Spieler-Modus hingegen kann trotz der tumben Eingriffsmöglichkeiten mitreißen. Wenn ihr als Kegel von der Bowlingbahn springt oder als Plüschpuppe unter einem Automatengreifer herumwackelt offenbart sich der ganze Witz, der diesen Titel auszeichnet.

Florian Brich

INFO

Wechselspiele

Jedes Brett hat besondere Eigenschaften. So gibt es auf Yoshis Insel spezielle Teleportfelder, die sich auf die Position des Pilzmännchens auswirken. Sobald ein Charakter ein solches Feld überläuft, wird der Pilz in einer lustigen Zwischensequenz auf die andere Seite der Insel befördert. Und an seiner Stelle taucht plötzlich Bowser auf! Wer sich schon darauf gefreut hatte, im nächsten Zug einen Stern kaufen zu können, bekommt plötzlich von dem Monster einen stacheligen Schwimmreif umgehängt.

Teleport im Inselreich: Ein Fisch erscheint, schluckt den Pilz und versetzt ihn auf die andere Seite des Eilandes.

Im nächsten Moment landet Bowser an und lauert dort solange, bis der Wechsel erneut in Gang gesetzt wird.

Wenn ihr beim Konzert aus dem Takt kommt, werdet ihr vom Publikum mit Gemüse beworfen.

Reaktionstest: Nur die Fläche, deren Farbe der Pilz anzeigt, fällt nicht in die Tiefe.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Mario Party*
Genre: ..... *Action*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *6 Bretter*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *Nein*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *tba.*
Einschätzung: ..... *sehr gut*

Beurteilung: Abgesehen von den fein gerenderten Brettoberflächen und den putzigen Ereignis-Sequenzen, ist die Grafik von Mario Party nicht überwältigend. Während die Vier-Spieler-Runden dank der lustigen Mini-Spielchen für Mario-Fans jeden Alters lange Nächte bedeuten, bleibt fraglich, wie schnell man im Ein-Spieler-Modus die Lust daran verliert, seinen Charakter zum Superstar aufzubauen.

VOLLE BALLKONTROLLE

www.easports.com

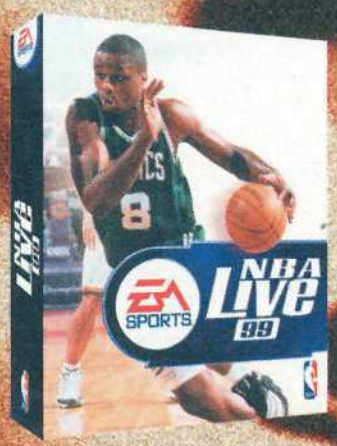
PC CD

PlayStation

NBA

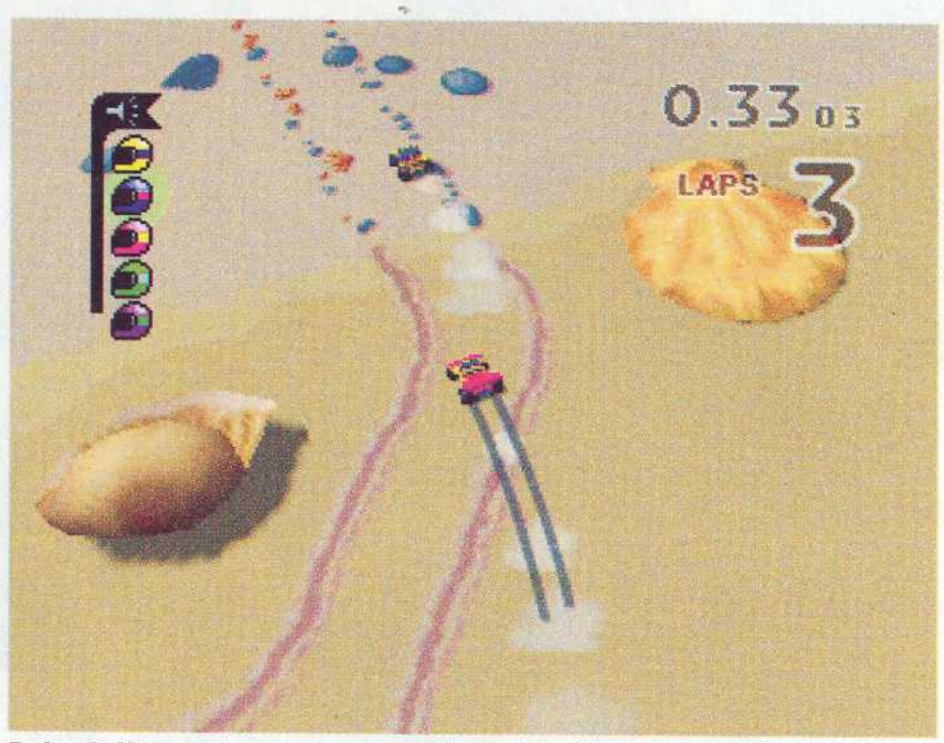
If it's in the game, it's in the game.™

EA SPORTS



© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, "If it's in the game, it's in the game" und das EA SPORTS-Logo sind Warenzeichen bezeichnungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle NBA-Team-Bezeichnungen, die auf oder in diesem Produkt verwendet werden, sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs und andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und ihrer jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne die ausdrückliche Zustimmung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1998 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Computer

Mit den Hochgeschwindigkeitsbooten pflügt ihr durch den Tümpel.



Beim Drift um Muscheln und Steine wirbelt ihr ordentlich Staub auf.

Rennspiel, 1-8 Spieler, Codemasters

MICRO MACHINES 64 TURBO

Wer erinnert sich nicht gerne an die Zeiten zurück, in denen er seinen Matchbox-Fuhrpark durch den Sandkasten schob? Schon bald dürft ihr dieses wohlige Spielgefühl auf eurer Konsole nachvollziehen und euch in dem für diesen Fun-Racer charakteristischen Multiplayer-Modus austoben.

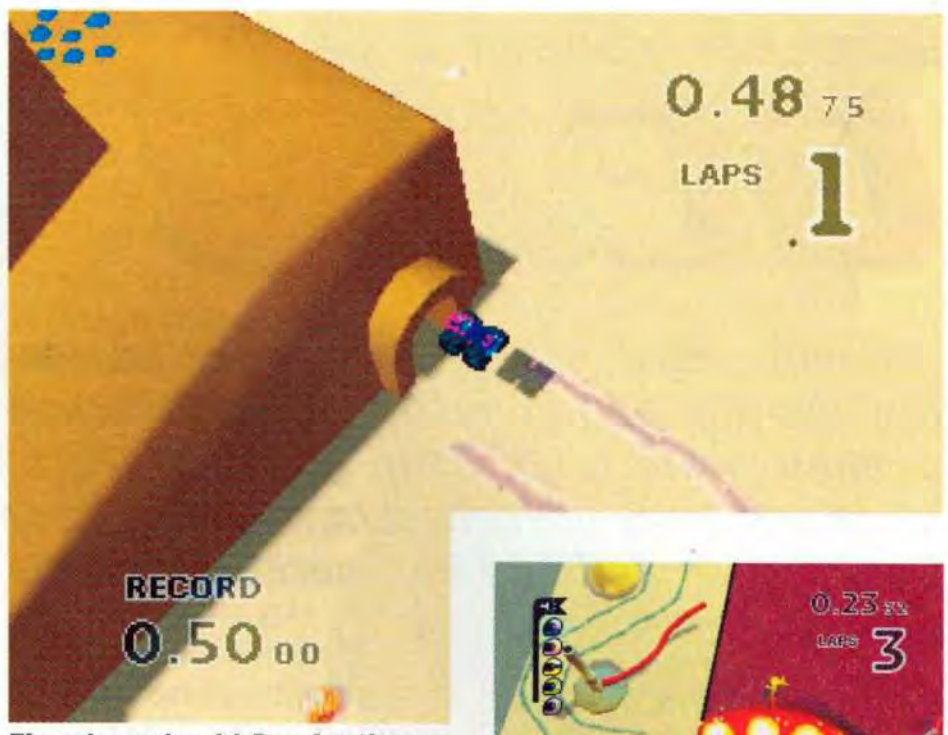
Bei anderen Rennspielen saust ihr über Gebirgsstraßen oder durch Städte und drängt eure Konkurrenten in die Leitplanke. Bei Micro Machines 64 Turbo kurvt ihr über Billardtische oder Werkbänke und laßt eure Mitbewerber den ausfahrbaren Holzhammer spüren. Dieser Unterschied wird schon auf dem befahrbaren Auswahlschirm deutlich, in dem ihr durch das Ansteuern von Garagen die Spielmodi auswählt. Bevor ihr einen Wettbewerb, ein Kopf-an-Kopf-Rennen oder das Zeitfahren startet, könnt ihr zwischen 32 unterschiedlichen Fahrzeugen wählen. Von Sportwagen über Schnellboote und Trucks bis hin zu Panzern ist jedes Fortbewegungsmittel vorhanden, das sich Sammler ansonsten in ihren Matchbox-Sammelkasten

Das Fahrverhalten, die widerspiegelnde Wasseroberfläche und die aufspritzende Gischt verleihen dem Powerboat-Rennen viel Dynamik.

stellen. Selbst eine Verfolgungsjagd mit Campingbussen ist möglich. Sind Fahrer, Rundenzahl und Geschwindigkeit eingestellt, tretet ihr in der wundersamen Welt von Micro-Machines 64 das Pedal durch.

Frühstück und Gartenarbeit

Die Miniatur-Rennen finden in der passenden Umgebung statt. Ihr fegt über Billardtische, Werkbänke, Strandpisten oder durch einen Teich. Die Kurse werden aus der schrägen Draufsicht präsentiert und bieten viele witzige Hindernisse. Ihr benutzt Lineale oder Spielkarten als Rampen, bleibt an Muscheln oder Milchflaschen hängen, überspringt Toaster und umkurvt Würfel, Bunsenbrenner oder Seerosen. Um der Konkurrenz davon – sprich: aus dem Bild – zu fahren, sammelt ihr Extrawaffen ein, die als verschnürte Päckchen abseits der Ideallinie zu finden sind. Buggies und Rennwagen werden durch trickreiche Gemeinheiten wie z. B. Kraftfelder, Raketen oder Feuerbälle zu einer Bedrohung. So könnt ihr den Führenden mit einem Holzhammer bearbeiten oder durch den Einsatz einer Greifer-Kralle um mehrere Positionen nach hinten verfrachten. Der Streckenverlauf ist mit Cornflakes, Laub oder Kieselsteinen abgesteckt. In höheren Geschwindigkeitsstufen benötigt ihr ein gutes Reaktionsvermögen, um nicht von den gewundenen Pisten abzukommen. Wenn ihr von einem Holzbretterstapel aufgehalten werdet, einen Sprung verpaßt oder in den Dünen Staub aufwirbelt, müßt ihr euch sputen, um den Anschluß nicht zu verpassen.



Einer kam durch! Der Anstieg an der Außenseite der Sandburg verlangt viel Geschick von euch.

Grafik-Turbo

Codemasters schaltet bei der N64-Fassung des erfolgreichen Micro Machines-Konzepts den Grafik-Turbo zu. Bunte Kurse, witzige Details und aufwendige Effekte verwöhnen eure Augen. Dank flüssigem Scrolling gibt es selbst auf der fünften Turbostufe, bei der nur Schwindelfreie mit kompletter Kurskenntnis antreten sollten, keine Slowdowns. Während die simple Steuerung jeden schnell ins Spiel kommen läßt, sorgen die abwechslungsreichen Spielfelder für die langfristige Motivation. Ihr schlüpft durch die Taschen des Billardtisches, benutzt ein Blatt als schwimmende Plattform oder befahrt die Außenseiten einer Sandburg.

Florian Brich

Chemieunterricht: Vor allem im Multiplayer-Modus freut ihr euch über brennende Gegner.

Am Strand markiert eine Kieselspur die Rennstrecke.

Nette Details: Auf dem Sandkuchen weht die englische Flagge.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Micro Machines 64 Turbo
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-8
Levels: .....48 Strecken
Rumble Pak-Unterstützung .....Ja
Expansion-Pak .....tba.
Hersteller:.....Codemasters
Preis:.....tba.
Release:.....Februar
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Technik und Grafik sind makellos, das Gameplay kommt nur auf engen Abschnitten und bei den Überblendungen nach Tunneldurchfahrten leicht ins Schlingern. Micro Machines 64 Turbo hat alle Voraussetzungen, nicht nur das Auto des Siegers, sondern auch euch in einen Freudentaumel zu versetzen.

IM INTERVIEW

Game-Designer Alex Darby freute sich über das große Interesse an Micro Machines 64 Turbo und gewährte N-Zone Redakteur Florian Brich ein Interview.

N-ZONE *Welche Verbesserungen haben Sie bei der Umsetzung von Micro Machines auf das N64 vorgenommen?*
Alex Darby: *Wir haben die Grafikpower des N64 genutzt, um Explosionen, Waffeneinsätze und andere Effekte besser darzustellen. Außerdem haben wir verschiedene Geschwindigkeitsstufen integriert. Anfänger können sich in Stufe 1 mit dem Spiel vertraut machen; auf Stufe 5 ist Micro Machines 64 selbst für Profis noch eine Herausforderung.*

N-ZONE *Wie schwierig war es, Micro Machines auf dem N64 ins Rollen zu bringen?*
Alex Darby: *Wir mußten die Grafik und die Texturen von Grund auf neu programmieren. Das N64 bietet viele Möglichkeiten, doch man muß sich erst einmal einarbeiten. Hätten wir neue Strecken und Fahrzeuge entworfen, wäre die Entwicklungszeit um ein weiteres Jahr verlängert worden.*

N-ZONE *Warum kommt Micro Machines 64 erst jetzt?*
Alex Darby: *Wir wollten uns genug Zeit nehmen, damit das Spiel alle Erwartungen erfüllt. Unter anderem verfügt das Spiel jetzt über einen Acht-Spieler-Modus, bei dem sich zwei Spieler ein Controller-Pad teilen.*

N-ZONE *Arbeiten Sie noch an anderen Spielen für das N64?*
Alex Darby: *Derzeit nicht. Es ist aber eine Umsetzung von Colin McRae Rally im Gespräch.*

N-ZONE *Vielen Dank für das Interview.*

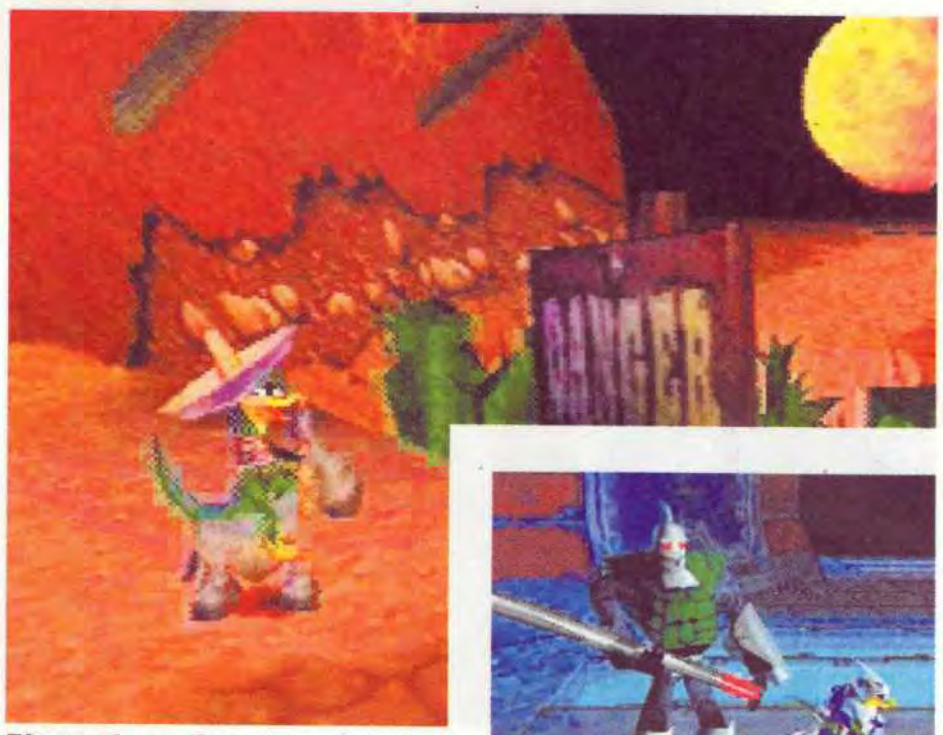
Jump&Run, 1 Spieler, Eidos

GEX 3

„Hi Leute, euer grüner Freund Gex ist wieder da. Ihr könnt euch bestimmt schon denken, warum ich mein geliebtes Fernsehprogramm unterbrechen muß, oder? Genau, mein Erzfeind Rez macht erneut die Gegend unsicher..."

Soviel zur Vorgeschichte des Jump&Runs, welches im kommenden Sommer erwartet wird. Bereits der Vorgänger überzeugte ja schon durch seine Ideenvielfalt und seinen Witz, vergällte aber viel potentiellen Spielspaß durch die argen technischen Defizite. Beim Nachfolger, der diesmal von Crystal Dynamics selbst programmiert wird, sollen diese aber nicht mehr gegeben sein. Speziell am Hauptproblem, der ungenauen, hakeligen Kameraführung, hat man gefeilt – diese soll nun jederzeit den perfekten Überblick gewährleisten. Aber nicht nur technisches Feintuning wird betrieben, auch spielerisch soll der neue Streich von Gex noch einen gewaltigen Zahn zulegen. Zum einen soll die Gegnerschaft noch abgefahrener werden, zum anderen wird die Verkleidungslust des Geckos diesmal auch Gameplay-technischen Nutzen bringen. In einigen Kostümen wird der grüne Frechdachs nämlich spezielle Zusatzwaffen anwenden können – so etwa einen Enterhaken, wenn er sein Piratenkostüm anhat. Die altbewährten Moves von Gex sind natürlich wieder mit von der Partie, wurden aber durch neue Elemente angereichert. Wenn ihr verschiedene Goodies aufspürt, könnt ihr etwa die Elemente Feuer und Eis als Spuckattacke im Kampf gegen die Feinde nutzen – unter anderem müßt ihr einen durchgeknallten Weihnachtsmann und den bösen Wolf bezwingen. Weiterhin könnt ihr diesmal mit den verschiedensten Fortbewegungsmitteln einige Levels unsicher machen. Panzer, Snowboards, U-Boote und verschiedene Tiere sind dabei nur ein Teil der abwechslungsreichen Palette. Im grafischen Bereich sind deutliche Verbesserungen auszumachen, was unter anderem an den feineren Texturen und der höheren Polygondichte für die einzelnen Charaktere liegt.

Marco Marzinkowski



Ein wahrer Gex kennt keine Furcht. Die grüne Gefahr wird sich auch von diesem Schild nicht abschrecken lassen.

Häufig müßt ihr bildschirmfüllende Gegner austricksen.

Mit den Verkleidungen erhaltet ihr auch neue Waffen.

Mach sie platt, Gex! Der Gecko betätigt sich in seinem neuen Abenteuer auch als Panzerkommandant.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Gex 3 Deep Cover Gecko
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....1
Levels: .....ca. 25
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion Pak .....Nein
Hersteller: ..Crystal Dynamics/Eidos
Preis:.....tba.
Release:.....Juli
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Sollte man die technischen Mängel des Vorgängers wirklich ausmerzen, könnte der neue Gex in hohe Wertungsregionen vorstoßen. Witzig und abwechslungsreich präsentiert sich das Jump&Run bereits jetzt, daher besteht durchaus Grund zu optimistischer Vorfreude.

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

Bequemer Multifunktions-Rucksack
• Geeignet für alle Spielkonsolen
• Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontroller und Software
• Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
• Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf.
DM 69,99

SV-384 ULTRARACER 64

• Analoges Mini-Lenkrad
• Trigger für Gas und Bremse
• Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
• Vier digitale Richtungstasten
• Zehn Feuertasten
• Tastenumbelegungsfunktion
• LED Status Indikator
• Memory Card Slot

unverbindl. Preisempf.
DM 59,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Action-Adventure, 1 Spieler, Psygnosis

O.D.T.

Damit ausgehungerte Abenteuer-Fans nicht immer neidisch auf die Tomb Raider-Saga schielen müssen, wird Psygnosis demnächst O.D.T. auf eurer Konsole zum Leben erwecken.

Nicht nur die mechanisch-beklemmende Stimmung, die das Spiel durchzieht, sondern auch die Hintergrundgeschichte zeigen, daß sich die Entwickler sattsam aus der Gedankenwelt des französischen Romanciers Jules Verne bedient haben: Die Besatzung des Luftschiffes Nautiflyus befindet sich auf der Suche nach einer magischen Perle, mit der eine Epidemie in der Phantasiewelt Calli bekämpft werden soll. Nach einem Absturz in die verbotene Zone und dem plötzlichen Verschwinden von Kapitän Lamat sieht sich die Crew aber zunächst vor andere Probleme gestellt. Den Überlebenskampf in der unwirtlichen 3D-Umgebung, in der mehr als 40 Monster auf euch lauern, dürft ihr mit einem von vier wählbaren Charakteren bestreiten. Ihr könnt mit Leutnant Hawkins, Chefingenieur Max Havoc, der rothaarigen Kartographin Julia Chase oder dem Zauberer Solaar die weitläufige Umgebung erkunden, Rätsel lösen oder euch mit den Boßgegnern unterhalten, bevor ihr diesen auf die Pranken schlagt. Psygnosis hat O.D.T. mit diversen Rollenspiel-Elementen ausgestattet. Je nachdem, mit welchem Abenteurer ihr loszieht, könnt ihr unterschiedliche Wege nehmen. Die Mutanten, Roboter und Köche (!), die die insgesamt acht Spielbereiche und deren Unterabschnitte bevölkern, könnt ihr mit vier Waffen in neun Ausbaustufen und sechzehn unterschiedlichen Zaubersprüchen bearbeiten. Als technischer Fixpunkt ist eine fortgeschrittene Polygon-Engine angekündigt, die auch bei Echtzeit-Lichteffekten und Morphing nicht den Geist aufgibt.

Florian Brich

Die Labyrinthe von O.D.T. werden mit netten Details verziert sein.

In einigen Abschnitten wird es mit der „düsteren Atmosphäre" etwas übertrieben.

Wenn ihr mit dem Magier durch die Level zieht, werdet ihr von einer Fledermaus begleitet.

Auch in düsteren Ecken macht die rothaarige Julia Chase eine gute Figur.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***O.D.T.***
Genre: ..... ***Action-Adventure***
Spieler: ***1***
Levels: ***8***
Rumble Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Expansion Pak ..... ***tba.***
Hersteller: ..... ***Hersteller***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***März***
Einschätzung: ..... ***Gut***

Beurteilung: O.D.T. kann trotz der bemühten Phantasie-Story und der Rollenspiel-Elemente nicht vertuschen, daß die Entwickler sich die Abenteuer einer vollbusigen Amazone zum Vorbild genommen haben.

P-393A TREMORPAK PLUS (1MB)

- Vibrationseinheit mit eingebautem Schacht für Speicherkarten
- Echte Erschütterungen garantieren ultimative Realitätsnähe
- Intensität der Erschütterungen in zwei Stufen regelbar (mit Stromsparmodus)
- Vorhandene Speicherkarten können weiterverwendet werden
- 1Mb Speicherkarte im Set enthalten

unverbindl. Preisempf.
DM 59,99

SV-377 MEGA MEMORY CARD 64

- 2 Mbit physikalischer Speicher • Durch intelligente Kompression bis zu 32fache Kapazität der Standard Memory Card
- Bis zu 480 Speicherplätze • Status-Information über LCD-Anzeige

unverbindl. Preisempf.
DM 79,99

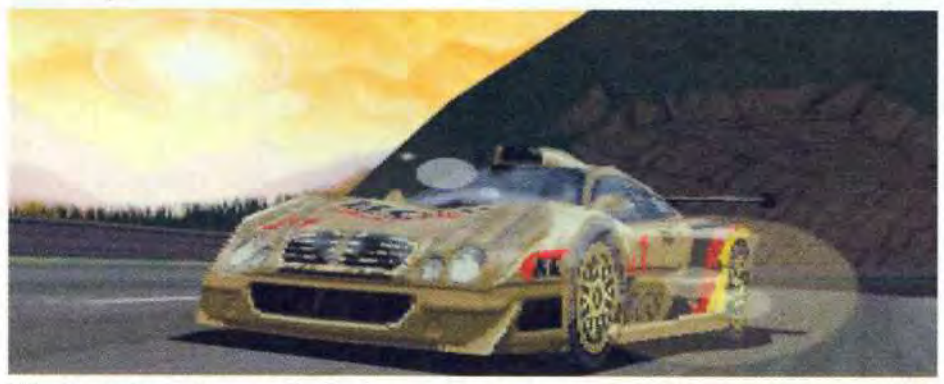
INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36
www.interact-europe.de

Rennspiel, 1-2 Spieler, Midway

GT WORLD TOUR

Mit der Entwicklung von Top Gear Overdrive, unserer neuen Referenz im Bereich der Rennspiele, hatten die Programmierer des Vorgängers Top Gear Rally nichts zu tun, da sie zu diesem Zeitpunkt bereits fleissig an diesem Titel arbeiteten. Als Quelle der Inspiration diente dabei unter anderem DER PlayStation-Racer schlechthin – Gran Turismo.



Für Autofanatiker soll einiges geboten werden. Die Boss Game Studios planen derzeit 33 verschiedene Wagen für die Endversion (oben). Mittlerweile gehören Lensflares zwar zu den Standardeffekten im Bereich der Rennspiele, bei diesem Titel sind sie aber besonders prächtig ausgefallen (unten).

Generell hat man bei dem neuen Produkt keine Resteverwertung betrieben – ganz im Gegenteil. Laut dem Vizepräsidenten der Boss Game Studios, Colin Gordon, hat man neue Technologien angewendet, um ein besseres, schnelleres und intelligenteres Gameplay zu ermöglichen als noch bei ihrem Rally-Titel. Das erklärte Ziel der Designer lautet, ein grafisch aufwendiges Spektakel mit über acht Fahrzeugen gleichzeitig auf dem Screen und einer hohen Frame-Rate auf die Beine zu stellen. Auch um eine vielfältige Kursbestückung ist man bedacht und will zehn verschiedene Pisten bieten, die es zudem noch in drei verschiedenen Variationen geben soll – so werden später zuvor geschlossene Streckenbegrenzungen neue Abschnitte der Circuits freigeben, in der dritten und letzten Ausführung hingegen machen euch Hindernisse und zusätzliche Schikanen das Leben schwer. Bei der Auswahl der verschiedenen Fahrzeuge wird ebenfalls Abwechslung groß geschrieben – satte 33 Wagen der verschiedensten Modelle werden euch offeriert, die zudem noch beträchtliche Unterschiede bezüglich ihrer Leistung und der Optik offenbaren – je nachdem, für welchen Sponsor ihr euch zuvor entschieden habt. Die inneren Werte allein sind schon sehr beeindruckend, aber das Sahnehäubchen bei GT World Tour ist definitiv die phänomenale Optik, die fast schon Automatenqualität auf den heimischen Fernseher zaubert und spektakuläre Lensflare- und Spiegeleffekte sowie dynamische Lichtverhältnisse bietet. Um so erstaunlicher ist dieser Umstand, wenn man bedenkt, daß bislang noch nicht einmal feststeht, ob die 4 MB-Erweiterung unterstützt wird. Selbst eine hochauflösende Grafikdarstellung ist bereits jetzt möglich – wenn auch mit der Einschränkung durch unschöne Letterbox-Balken.

Der Modus für zwei Spieler simultan sieht phänomenal aus und scheint ohne Detailverlust auszukommen.

Marco Marzinkowski

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....GT World Tour
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels: .....10 Strecken
Rumble Pak-Unterstützung.....tba.
Expansion Pak:.....tba.
Hersteller: .Boss Game Stu./Midway
Preis:.....tba.
Release: .....tba.
Einschätzung: .....sehr gut

Beurteilung: Mit GT World Tour kommt ein absoluter Rennspielkracher auf uns zu, der durchaus das Potential hat, die neue Referenz zu werden.

DIE DREI-PHASEN METAMORPHOSE DES MENSCHLICHEN GEHIRNS

extreme-G™ XG2

PHASE 3
EXTREME G2-FAHRER
(SCHON MAL DIE SCHALLMAUER DURCHBROCHEN?)

PHASE 2
MOTORRADFAHRER
(BIS 260 KM/H)

PHASE 1
FAHRADFAHRER
(BIS 30 KM/H)

SPEEDSÜCHTIG

extreme G XG2 CHAMPIONSHIP '99

BERLIN, PRO MARKT	11.1 - 13.1	KURFÜRSTENDAMM 206 - 208
HANNOVER, KAUFHOF,	11.1 - 13.1	ERNST-AUGUST-PLATZ 5
DÜSSELDORF, KAUFHOF	11.1 - 13.1	AN DER KÖNIGSALLEE 1-9
FRANKFURT, KAUFHOF	11.1 - 13.1	ZEIL 116-126; ABT. 610
BERLIN, SATURN	14.1 - 16.1	ALEXANDERPLATZ 8
RAISDORF, MEDIA MARKT	14.1 - 16.1	MERGENTHALER STR. 1
KÖLN, SATURN	14.1 - 16.1	HOHE STRASSE 41
MÜNCHEN, PRO MARKT	14.1 - 16.1	PASINGER STR. 18
LEIPZIG, ZUR 48	18.1 - 20.1	WACHSMUTHSTR. 10
HAMBURG, MEDIA MARKT	18.1 - 20.1	GÄRTNERSTR. 169
KÖLN, SATURN	18.1 - 20.1	HANSARING 97
STUTTGART, MARO	18.1 - 20.1	KÖNIGSTR. 16
BAYREUTH, VIDEO JAKOB	21.1 - 23.1	BINDLACHERSTR. 8
HAMBURG, SCHAULANDT	21.1 - 23.1	ALTE HOLSTENSTR. 30-32
DUISBURG, MEDIA MARKT	21.1 - 23.1	AUGUST-BEBEL-PLATZ 20
ULM, MÜLLER-MARKT	21.1 - 23.1	BLAUTALCENTER/BLAUBEURER STR. 95
NÜRNBERG, SATURN	25.1 - 27.1	VORDERE LEDERGASSE 30
OLDENBURG, GAMESHOP	28.1 - 30.1	PYRAMIDE/POSTHALTERWEG 15
DORTMUND, DYNATEX	28.1 - 30.1	BRÜCKSTR. 42-44
MÜNCHEN, KARSTADT	28.1 - 30-1	NEUHAUSER STR. 18

NINTENDO64 PC CD

Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren Chirurgen oder KFZ-Mechaniker.

EXTREME G2 ™ & © 1998 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

HOCHSPANNUNG
www.acclaim.de
www.acclaim.net

Acclaim

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Dazu liefern wir aktuelle Screenshots, Infos zu den wichtigsten N64-Projekten und eine ständig überarbeitete Übersicht über weitere N64-Entwicklungen. Außerdem haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 13.1.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Januar)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Fußball

Der Dauergast unter den aktuellen Entwicklungen: das Fußballprojekt von Iguana.

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Tennis

Einen Test zu diesem Tennisspiel gibt es in der nächsten Ausgabe.

Titel: . . . . .All Star Tennis '99
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .1. März '99

Action-Adventure

IN ARBEIT

Der Banjo-Kazooie-Nachfolger Banjo-Tooie wird erst im Herbst erscheinen.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .3. Quartal 1999

Action-Adventure

Einen ausführlichen Bericht zu Castlevania 3D gibt es in der nächsten Ausgabe.

Titel: . . . . . .Castlevania 3D
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April '99

Jump&Run

Erstmals gibt es einen konkreten Erscheinungstermin: Es kommt im März!

Titel: . . . . .Chameleon Twist 2
Hersteller: . . . . . .Sunsoft
Release (D): . . . . . .März '99

Jump&Run

Ein erstes Bild und erste Infos bieten wir auf Seite 8 in dieser Ausgabe.

Titel: . . . .Donkey Kong World
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Jump&Run

Schon wieder rutschte das N64-Debüt von Shinys Starwurm deutlich nach hinten.

Titel: . . . . .Earthworm Jim 3D
Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .2. Quartal ´99

Fußball

Das Spiel kommt erst am 5. März, einen Test haben wir schon in dieser Ausgabe.

Titel: . . . . . .FIFA 99
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .5. März

Jump&Run

Im Februar wird Gex 3D endlich erscheinen, im Juli schon der Nachfolger Gex 3.

Titel: Gex 3: Deep Cover Gecko
Hersteller: . . . . . .Crystal Dynamics
Release (D): . . . . . .Juli

Jump&Run

Eine umfangreiche Angespielt-Reportage folgt in der N-Zone 3/99.

Titel: . . . . . .Goemon 2
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .März

3D-Action-Adventure

Bislang sollte Hybrid Heaven im Mai kommen, jetzt soll es im 2. Quartal erscheinen.

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .2. Quartal ´99

3D-Action-Adventure

Hype: The Time Quest ist ein Action-Adventure mit den Playmobil-Figuren.

Titel: . . .Hype: The Time Quest
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Februar ´99

Jump&Run

Verschoben: Nun wird das Jump&Run Jest erst im August 1999 erwartet.

Titel: . . . . . .Jest
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .August ´99

3D-Action

Gibt es auf der Spielwarenmesse erstmals eine spielbare Version?

Titel: . . . . . .Jet Force Gemini
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .April ´99

Rennspiel

Nichts Neues von den Looney Tunes! Sie sollen im Juni durch das All rasen.

Titel: . . .Looney Tunes Space Race
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Juni ´99

Golf

Fest steht nur, daß dieses Game auch in Deutschland kommen wird.

Titel: . . . . . .Mario Golf
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1999

Multiplayer

Aufgepaßt: Im März feiern Mario und seine Freunde ihr Nintendo 64-Comeback.

Titel: . . . . . .Mario Party
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .März ´99

Rennspiel

Ab Seite 16 könnt ihr mehr über das N64-Debüt von Codemasters erfahren.

Titel: . . .Micro Machines 64 Turbo
Hersteller: . . . . . .Codemasters
Release (D): . . . . . .Februar ´99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 22)

Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	9/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	7/98	69%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	**Beat 'em Up**	**Konami**	**10/98**	**59%**

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Frankreich ´98	Fußball	EA	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

NBA Jam ´99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	11/98	92%
NHL Breakaway ´98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey ´98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey ´98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	American Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback ´98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback ´99	Football	Acclaim	12/98	89%

Wrestling

WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/nWo Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Januar				
Rogue Squadron	Shoot 'em Up	LucasArts	80%	Januar
Virtual Pool 64	Billard	Interplay	—	Januar
Februar				
Carmageddon 2	Rennspiel	SCI	—	Februar
MicroMachines 64 Turbo	Rennspiel	Codemasters	—	Februar
Penny Racers	Fun-Racing	THQ	82%	Februar
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	—	15. Februar
Twisted Edge	Snowboarding	Mitsui	77%	Februar
Wild Metal Country	3D-Action	Gremlin	—	Februar
März				
All Star Tennis '99	**Tennis**	**Ubi Soft**	**—**	**1. März**
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	—	März
DN: Time to Kill	**3D-Action**	**GT Interactive**	**—**	**März**
FIFA 99	Fußball	EA	90%	5. März
Goemon 2	Jump&Run	Konami	—	März
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	März
Mario Party	**Multiplayer**	**Nintendo/Hudson**	**—**	**März**
NBA Pro 99	Basketball	Konami	—	März
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	—	März
O.D.T.	3D-Action	Psygnosis	—	26. März
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	März
Rush 2: Extreme Racing	**Rennspiel**	**GT Interactive**	**74%**	**März**
Southpark	**3D-Action**	**Acclaim**	**70%**	**März**
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	—	1. März
April				
Castlevania 3D	3D-Action	Konami	—	April
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	April
Need For Speed 64	**Rennspiel**	**EA**	**—**	**16. April**
Mai				
All Star Baseball 00	Baseball	Acclaim	—	Mai
Star Wars: Pod Racer	Rennspiel	LucasArts	—	Mai
Juni				
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	Juni
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	2. Quartal '99
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	—	Juni
Shadowman	**3D-Action**	**Acclaim**	**—**	**Juni**
Space Race	Rennspiel	Infogrames	—	Juni 1999
Superman	**3D-Action**	**Titus**	**—**	**Juni**
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Juni
Juli				
Gex 3: Deep Cover Gecko	**Jump&Run**	**Eidos**	**—**	**Juli**
August				
Jest	**Jump&Run**	**Infogrames**	**—**	**August**
StarCraft 64	Strategie	Blizzard	—	August '99
September				
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	September '99

Weitere Releases in 1999:

Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
Banjo-Tooie	Jump&Run	Rare	—	3. Quartal '99
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	—	1999
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	1999
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	2. Quartal '99
F1 '98	Rennspiel	Psygnosis	—	Ende '99
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	??
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	—	1999
Mario Golf	**Golf**	**Nintendo**	**—**	**1999**
MiniRacers	Rennspiel	Rare	—	1999
Monster Truck Madness	**Rennspiel**	**Take 2**	**—**	**1999**
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	—	1999
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	—	1999
Ogre Battle 3	**RPG**	**Nintendo**	**—**	**1999**
Perfect Dark	Action	Rare	—	November '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	1. Quartal '99
Rugrats	Action	THQ	—	1999
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999
Shadowgate	Action	Kemco	—	1999
Smash Brothers	**Beat 'em Up**	**Nintendo**	**—**	**1999**
Survivor Day One	3D-Action	Konami	—	1999
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Rare	—	1999
Twisted Edge	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	1999
Vigilante 8	Action	Activision	—	Frühjahr '99
WCW Nitro	Wrestling	THQ	—	1999
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	—	1999
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	—	1999

Baseball

Kann Konami mit NBA Pro 99 NBA Jam 99 und NBA Live 99 übertreffen?

Titel: .....NBA Pro 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '99

Rennspiel

EA gibt Gas: Am 16. April soll die legendäre Rennspielreihe auf dem N64 starten.

Titel: .....Need For Speed 64
Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): .....16. April '99

Eishockey

Schon gewußt? Konami arbeitet an seinem ersten N64-Eishockey-Spiel.

Titel: .....NHL PRO 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '99

3D-Action

Vielversprechend: Auf Seite 19 lüften wir das Geheimnis um den Lara-Rivalen.

Titel: .....O.D.T.
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....26. März '99

Rollenspiel

Nachschub für RPG-Fans: 1999 wird eine komplett deutsche Version erscheinen.

Titel: .....Ogre Battle 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1999

3D-Action

Rares Perfect Dark ist der Hoffnungsträger für 1999! Ist es besser als Turok 2?

Titel: .....Perfect Dark
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....November '99

Rennspiel

Super: Auf den Seiten 10 und 11 berichten wir von der ersten Probefahrt.

Titel: ....Racing Simulation 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....15. Februar '99

Jump&Run

Kann Ubis Vorzeigeheld mit Banjo, Mario & Co. konkurrieren?

Titel: .....Rayman 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....1. Quartal '99

Rennspiel

Ein ungewöhnliches Rennspiel von den Extreme G 2-Machern!

Titel: .....Re-Volt
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juni '99

Rennspiel

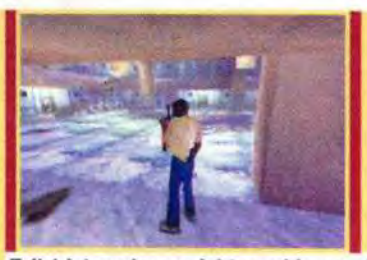
Unglaublich: Roadsters '99 wurde gleich auf September verschoben!

Titel: .....Roadsters '99
Hersteller: .....Konami/Titus
Release (D): .....September '99

Action-Adventure

Shadowgate 64: Trials of the four Towers ist ein heißes 3D-Action-Adventure.

Titel: .....Shadowgate 64
Hersteller: .....Kemco
Release (D): .....tba.



3D-Action

Teil 1 ist noch gar nicht erschienen, da plant Iguana schon eine Fortsetzung!

Titel: .....Shadowman
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juni '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Beat 'em Up

Nintendo All Stars Smash Brothers lautet der komplette Titel dieses Spiels.

Titel: .....Smash Brothers

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1999

3D-Action

Den ersten Test zur TV-Umsetzung präsentieren wir auf den Seiten 44 und 45.

Titel: .....Southpark

Hersteller: .....Acclaim
Release (J): .....März '99

IN ARBEIT

Strategie

Exklusiv: Die PC-Umsetzung gibt es im Konsolenbereich nur für das N64!

Titel: .....StarCraft 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....August '99

IN ARBEIT

Rennspiel

Dies ist das erste Spiel zum neuesten Star Wars-Film!

Titel: ....Star Wars: Pod Racer

Hersteller: .....Nintendo/LucasArts
Release (D): .....Mai '99

3D-Action

Schock für alle Comic-Fans: Superman wird erst im Juni '99 abheben!

Titel: .....Superman

Hersteller: .....Titus
Release (D): .....Juni '99

RPG

Eine Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: .....Super Mario RPG 2

Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 1999

3D-Action

Neuesten Gerüchten zufolge wird das Spiel möglicherweise niemals erscheinen.

Titel: .....Survivor: Day One

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal '99

3D-Jump&Run

Tasmanian Express ist das zweite N64-Looney-Tunes-Game von Infogrames.

Titel: .....Tasmanian Express

Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Juni 1999

3D-Jump&Run

Das 3D-Jump&Run Tonic Trouble soll Anfang März '99 endlich erscheinen.

Titel: .....Tonic Trouble

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....1. März '99

Jump&Run

Ups: Derzeit ist Twelve Tales: Conker 64 komplett ohne Termin! Was passiert damit?

Titel: ...Twelve Tales: Conker 64

Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

3D-Action

Nach Rares Millionenhit und Mission: Impossible das dritte Geheimdienst-Spiel.

Titel: .....WinBack

Hersteller: .....Koei
Release (J): 1999

Action

Wild Metal Country von DMA soll bereits im Februar erscheinen.

Titel: .... Wild Metal Country

Hersteller: .....DMA
Release (D): .....Februar 1999

Fußball

World League Soccer ist das erste Nintendo 64-Spiel von Eidos.

Titel: .World League Soccer 99

Hersteller: .....Eidos
Release (D): 1999

IN ARBEIT

Wrestling

WWF Attitude soll im kommenden Sommer auf dem N64 erscheinen.

Titel: .....WWF Attitude

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Sommer '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	Erhältlich
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Februar
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—	—
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
Golden Nugget 64	**Simulation**	**Westwood**	**USA**	**—**	**—**
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	—
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Magical Tetris	Denkspiel	Capcom	Japan	—	—
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
Mario Party	**Multiplayer**	**Hudson**	**Japan**	**—**	**März**
Milo's Astro Lanes	**Bowling**	**Crave**	**USA**	**—**	**—**
"Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
"Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
Nightmare Creatures	**Action-Adventure**	**Activision**	**USA**	**—**	**—**
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
Southpark	**Action**	**Acclaim**	**USA**	**—**	**März**
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Twisted Edge	**Snowboarding**	**Mitsui**	**Japan**	**77%**	**Februar**
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—

CHART ATTACK

LESERCHARTS

			N64	Monat
1.	(Neu)	Zelda: Ocarina Of Time		1
2.	(3)	Banjo-Kazooie		6
3.	(1)	Turok: Dinosaur Hunter		21
4.	(2)	Mission Impossible		5
5.	(14)	Mario Kart 64		17
6.	(4)	F-1 World Grand Prix		4
7.	(8)	F-Zero X		3
8.	(Neu)	WCW/nWo Revenge		1
9.	(WE)	Extreme G		13
10.	(5)	Super Mario 64		21
11.	(12)	Diddy Kong Racing		14
12.	(7)	FIFA 98		12
13.	(WE)	WWF Warzone		3
14.	(6)	1080° Snowboarding		3
15.	(9)	ISS 98		4

Wie erwartet stürmte Zelda direkt nach dem Verkaufsstart der deutschen Version unaufhaltsam an die Spitze der Lesercharts, erstaunlich war dagegen die hohe Plazierung von Mario Kart 64. Auch Wrestling ist wieder angesagt, im Windschatten des Neueinsteigers WCW/nWo Revenge zog auch WWF Warzone wieder in die Charts ein. Zum Warmspielen für den Nachfolger griffen offenbar viele erneut zu Extreme G, Teil 2 verfehlte aber knapp den Neueinstieg.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

			N64	Monat
1.	(Neu)	Zelda: Ocarina Of Time		1
2.	(Neu)	V-Rally Edition '99		1
3.	(3)	WCW/nWo Revenge		2
4.	(Neu)	Extreme G2		1
5.	(Neu)	Nascar 99		1
6.	(10)	Mission: Impossible		4
7.	(Neu)	NBA Live 99		1
8.	(1)	F-Zero X		2
9.	(7)	F-1 World Grand Prix		4
10.	(8)	Banjo-Kazooie		6
11.	(5)	Holy Magic Century		2
12.	(13)	1080° Snowboarding		4
13.	(Neu)	NBA Jam 99		1
14.	(WE)	ISS 98		4
15.	(12)	WWF Warzone		4

Wie gewohnt herrschte viel Bewegung in den Verkaufscharts von Theo Kranz Versand. Zelda sicherte sich als bester der zahlreichen Neuzugänge obligatorisch die Spitzenposition, während die letztmonatige Nummer 1, F-Zero X, deutlich auf den achten Rang zurückfiel. Als einziger Vertreter der Spitzengruppe konnte WCW/nWo Revenge seinen Platz gegen die Konkurrenz verteidigen. Mission: Impossible blieb trotz gespaltener Pressemeinungen erfolgreich.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			N64	Monat
1.	(Neu)	Pikachu Genki Dechu		1
2.	(Neu)	Mario Party		1
3.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time		2
4.	(Neu)	Banjo-Kazooie		1
5.	(2)	Pokemon Stadium		4
6.	(Neu)	Meshitsuri 64		1

In Japan konnte Nintendo zur Weihnachtssaison durch Zelda und die späte Veröffentlichung von Banjo-Kazooie erstaunliche Erfolge verbuchen. Zusammen mit den Game Boy-Spielen waren insgesamt sechs der zehn erfolgreichsten Spiele in den systemübergreifenden Charts Nintendo-Produkte. Weiterer Neuzugang war Mario Party von Hudson und Meshitsuri 64 von Pack-In-Soft, Pokemon Stadium gehört weiterhin zur Spitzengruppe.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			N64	
1.	(1)	Zelda		2
2.	(Neu)	Turok 2		1
3.	(Neu)	Rogue Squadron		1
4.	(WE)	Indiziert		13
5.	(2)	WCW/nWo Revenge		3
6.	(5)	NFL Blitz		4

Zelda hält wie erwartet die Spitzenposition, während sich unsere Wrestling-Referenz WCW/nWo Revenge für THQ als Lizenz zum Geld-drucken erweist. Zum Weihnachtsgeschäft schafften auch das indizierte Bond-Spiel und Banjo-Kazooie wieder den Sprung in die Spitzengruppe, während Nascar 99 als einziger wirklicher Neueinstieg auffiel. Von Turok 2: Seeds of Evil wurden bereits über 1 Million Einheiten verkauft!

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 49), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(2)	Turok 2: Seeds Of Evil	14
2.	(4)	Perfect Dark	7
3.	(10)	Banjo-Tooie	5
4.	(3)	FIFA 99	4
5.	(12)	Donkey Kong World	2
6.	(Neu)	Need For Speed 64	1
7.	(8)	Rogue Squadron	4
8.	(11)	Mario Party	2
9.	(7)	Shadowman	6
10.	(WE)	Superman	2
11.	(6)	Castlevania 3D	3
12.	(13)	Twelve Tales – Conker 64	6
13.	(9)	Micro Machines 64 Turbo	2
14.	(Neu)	Smash Brothers	1
15.	(Neu)	South Park	1

Nach der Veröffentlichung von Zelda kann Turok 2 endlich wieder unbehelligt die Spitzenposition erobern – wir gehen davon aus, daß sich das Duell um die Spitze nach der verzögerten Veröffentlichung der deutschen Turok 2-Version in den Leser-Charts wiederholen wird. Mit den drei Toptiteln Perfect Dark, Banjo-Tooie und vor allem Donkey Kong World hat Rare dann beste Chancen, den ersten Platz zu erringen.

11/98

12/98

01/99

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 11/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 12/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 01/99	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)
❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Vor und nach einer Mission – oftmals auch mittendrin – gibt es ansprechende Cutscenes, die in der Spielgrafik erstellt wurden.

Action, 1 Spieler, LucasArts

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Mit einiger Verzögerung sind die Abenteuer der Rogue Squadron um den Star Wars-Helden schlechthin, Luke Skywalker, mitsamt der 4 MB-Erweiterung endlich in der Redaktion eingetroffen. Vorsprung durch Technik oder grafischer Blender?

Kleine Überraschungen sorgen bei Star Wars-Kennern für einen erhöhten Pulsschlag – wie hier der unerwartete Auftritt von Han Solo.

Nach der Auswahl des passenden Fighters, folgt eine kleine Sequenz, in der das Raumschiff aus dem Hangar ins All fliegt.

Story-technisch hat man sich dabei zwischen den ersten zwei Filmen der mittleren Trilogie angesiedelt. Luke Skywalker hat es zwar geschafft, den mächtigen ersten Todesstern zu zerstören, aber die Gefahr ist noch lange nicht beseitigt – ganz im Gegenteil. Das angeschlagene Imperium hat seine gesamten Kräfte mobilisiert, um einen Rundumschlag gegen die Rebellen durchzuführen. Luke und der ebenfalls hochgradig fähige Wedge Antilles – siehe zu diesen und einigen weiteren Piloten auch den Extrakasten – gründen daher flugs die Rogue Squadron, eine Ansammlung von zwölf Piloten der absoluten Extraklasse, um den imperialen Truppen Paroli zu bieten. Als Teil dieser Eliteeinheit habt ihr im Spiel 16 Missionen zu bestehen, die in vier Kapitel unterteilt sind.

Welches Raumschiff darf es sein?

Vor jedem Einsatz könnt ihr eines von fünf klassischen Raumschiffen der Star Wars-Saga auswählen – ihr seid dabei allerdings etwas eingeschränkt, denn zumeist sind für jeden Level nur ein bis zwei davon wirklich selektierbar. Dies macht aber durchaus Sinn, denn durch die unterschiedlichen Eigenschaften sind die Gefährte vom Kaliber X-Wing und Co. natürlich nicht für jedes Areal gleich gut geeignet. So ist der kleine und wendige Airspeeder etwa auf Bodenmission spezialisiert und verfügt über extra Seilwinden, mit denen man die AT-AT-Stampfer ganz wie im Film einwickeln und zu Fall bringen kann. Der Y-Wing hingegen stellt eine Mischung zwischen Fighter und Bomber dar und verfügt über ein gutes Schutzschild, ist aber auch relativ langsam und hat gegen agile Einheiten so seine Problem. Weitere Schiffe sind der A-Wing und der V-Wing Airspeeder. Alle Spaceships verfügen über zwei verschiedenen Waffensystem – als Standard-Weapon den Laser und dazu noch eine jeweilige Spezialwaffe. Beim X-Wing sind dies etwa Torpedos, beim Y-Wing Bomben. Gute Geschütze könnt ihr auch brauchen, denn die traditionellen Truppen des Imperiums stellen sich euch in den Weg, angefangen von harmlosen Dronen, über die klassischen Ties in mehreren Ausführungen, bis hin zu den bereits erwähnten mächtigen AT-AT's.

Auf in den Kampf

In der ersten Stufe, die im Umfeld des Raumhafens Mos Eisley spielt, werden dann sofort

Das klassische Duell X-Wing gegen Tie spielt natürlich eine zentrale Rolle bei Rogue Squadron. Hier geht es gegen einen Tie Bomber.

INFO

Die Helden der Allianz

Allen voran steht natürlich Luke Skywalker, die strahlende Gestalt schlechthin. Der Sohn von Anakin Skywalker, dem dunklen Lord Darth Vader, war unter anderem für die Zerstörung des ersten Todessterns sowie die Rettung seiner Zwillingsschwester Leia verantwortlich und spielte auch eine zentrale Rolle im legendären Kampf auf dem Eisplaneten Hoth.

Er begann seine Karriere als Waffenschmuggler für die Rebellen. Seine wahren Talente entdeckte Wedge, nachdem er zum erstenmal mit einem X-Wing flog – denn er entpuppte sich als ein wahrer Meister der Lüfte. Seine größte Tat war jedoch unbestritten die Rettung von Luke Skywalker beim Kampf auf Yavin.

Der junge Dack ist ein ausgezeichneter Pilot und Schütze. Er hat eine schwere Jugend hinter sich, denn seine Eltern waren politische Gefangene des Imperiums, und er selbst mußte sich bereits als Teenager aus der Gefangenschaft der imperialen Truppen befreien – aber diese Umstände haben ihn hart und stark gemacht.

Wes hat den True Gunner-Award bekommen, der nur extrem zielsicheren Schützen verliehen wird. Er hat es auch geschafft, einen der mächtigen AT-AT-Walker mit einem Seil zu erledigen, indem er es geschickt um dessen Beine legte.

Der hochdekorierte Pilot hat vor dem Kampf von Hoth 48 Schiffe des Imperiums erledigt. Er zieht seine Motivation aus einer harten Jugend – seine Eltern wurden von den Truppen der Imperialen bereits früh getötet.

Hobbie, wie Derek von seinen Freunden genannt wird, gehörte ursprünglich dem Imperium an, bis er desertierte und der Allianz beitrat. Er hat den Ruf eines Bruchpiloten weg, der es aber erstaunlicherweise schafft, jeden noch so schweren Crash zu überleben.

wehmütige Erinnerungen an den Titel Shadows of the Empire wach – oder besser gesagt an den ersten Abschnitt dieses Titels. Und richtig, nach Fan- und Kritikermeinung war dies der beliebteste Aspekt des ansonsten doch eher durchwachsenen Produkts und daher konzentrierte man sich bei LucasArts und Factor 5 ganz auf dieses Konzept und zog es in diesem und den anderen Spielabschnitten voll durch. Ihr könnt euch somit auf satte Action einstellen, die aber durch kleinere Unterziele etwas verpackt wurde. So müßt ihr unter anderem Geleitschutz für einige Konvois stellen, Überläufer vor der Rache des Imperiums schützen, Aufklärungsflüge starten oder aber Einrichtungen des Imperiums dem Erdboden gleichmachen. Ein kleiner Radarschirm zeigt euch dabei die Richtung an, in der sich das nächste Missionsrelevante Ziel verbirgt. Dieses solltet ihr schnell anfliegen, denn nach jedem Level erfolgt von eurem Vorgesetzten General Rie-

Wer noch nicht im Besitz der 4 MB-Erweiterung ist, kommt dennoch auf seine Kosten, wie dieser Vergleich einer typischen Spielszene zeigt. Rechts seht ihr einen Screen mit der niedrigen Auflösung, die bereits sehr ansprechend aussieht, und links die hochaufgelöste Variante, die feiner ist und weniger grobe Pixel bietet.

GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal 45131 Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal 40211 Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen
TOPHITS DES MONATS
4MB Pak 69,90
Engl.PAL(Uncut) 109,90
Kompl. dt. Version 89,90 DM
Turok2 Lösungsbuch engl.39,90
Zelda64 dt. 114,90
Zelda64 Spieleberater 24,80
Roque Squadron dt. 114,90
Bringt Ordnung in die Spielesammlung
N 64 Spiele - Box
2,90 DM /Stück
Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box !!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig
MARIO PARTY dt. 89,90
NHL 99 dt. 114,90
WCWvsNWO REV. dt. 139,90
TopGearOverdrive dt. 119,90
FIFA 99 dt. 119,90
WipEout 64 dt. 139,90
SOUTHPARK dt. 109,90
DN ZERO HOUR dt. vorb.
Tokio Gameshow Video
Dreamcast-N64-PSX
120 Min-VHS 24,90
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar
0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

MEINE MEINUNG!

Irgendwie ist die Koproduktion von LucasArts und Factor 5 ein absolut zweischneidiges Schwert. Wer vom Star Wars-Universum angetan ist und dem ersten Film der neuen Trilogie schon fiebernd entgegensieht, dürfte mit Rogue Squadron wohl voll und ganz zufrieden sein. Der Bombast-Soundtrack und die - zwar mit kleinen Schwächen behaftete - phänomenale Grafik machen es möglich. Wer hingegen mit Namen wie Luke Skywalker und Han Solo nichts anfangen kann und einfach nur auf der Suche nach einem guten Action-Spiel ist, dürfte nicht ganz so begeistert sein – irgendwo fehlt beim Gameplay der entscheidende Kick. *Marco*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

ekan eine umfangreiche Analyse eurer Leistung. Weitere Parameter sind die Genauigkeit eurer Schüsse, die Anzahl der zerstörten Einheiten und der beschützen Truppen sowie die eingesammelten Boni. Gute Ergebnisse werden mit Medaillen in den Farben Bronze, Silber und Gold belohnt, die euch dann irgendwann den Zugriff zu versteckten Raumschiffen und drei Bonusmissionen gewährleisten. Eine davon spielt sogar auf dem legendären Todesstern.

Schick, aber nicht immer ganz übersichtlich – die Cockpitperspektive. Insgesamt könnt ihr die Schlachten gegen das Imperium aus fünf Ansichten bestreiten.

Auf dem Radar rechts oben wird die Richtung, in die man für die Erfüllung der Missionsziele fliegen muß, orange angezeigt.

Grafik vom anderen Stern?

Ganz so kann man dieses Fazit leider nicht stehen lassen, aber ganz gleich ob ohne oder mit der 4 MB-Erweiterung, mit der grafischen Seite von Rogue Squadron kann man sehr zufrieden sein. Ohne Expansion Pak bekommt man die hohe Auflösung von 640X480 Pixeln nur in den Menü-Screens geboten, daß Spiel läuft dann in 320X240 ab, macht aber immer noch viel her. Mit mehr RAM-Power ist das komplette Game in der hohen Auflösung zu bewundern und bietet zudem einige Zusatz-Features – so etwa bessere Explosionen und deutlich aufwendiger animierte Bodentruppen. Für beide Versionen gilt: Die verschiedenen Raumschiffe – sowohl die eigenen als auch die des Imperiums – sind fein ausgearbeitet und warten mit kleinen, liebevollen Details auf. Auch einige andere Spezialeffekte sind eine Klasse für sich, so hat man solch geniale runde Explosionskringel zuvor eigentlich nur im PC-Titel Incoming gesehen. Ganz zufrieden kann man dennoch nicht sein, denn oftmals ist die Sichtweite relativ gering oder es tritt ein Problem auf, welches man so nur von Rennspielen kennt – unsauberer Bildaufbau nämlich. Dieses und einige andere Unschönheiten (Nebelwände, etwas magere Randbebauung) verhindern leider den grafischen Sprung in die absolute Oberklasse, welcher aber zumindest mit dem Sound gelungen ist. Der Soundtrack von Chris Hülsbeck ist nämlich eine absolute Klasse für sich und bietet eine beeindruckende Mischung aus klassischen Remixes von John Williams und eigenen Kompositionen. Ebenso famos gelungen ist die – leider nur in Englisch erschallende – Sprachausgabe, welche zum Beispiel bei den Anweisungen von General Rieekan und beim Funkverkehr der Rogues eingesetzt wird.

Marco Marzinkowski

In der deutschen Version gibt es zwar nur englische Sprachausgabe, dank der Untertitel solltet ihr aber dennoch keine Probleme haben.

Eine der schönsten Zwischensequenzen, bei der fast schon eine Art romantische Stimmung aufkommt.

Einige Explosionen sind absolut fulminant und in dieser Prächtigkeit auf dem N64 noch nicht dagewesen.

BEWERTUNG

Titel: ***Star Wars: Rogue Squadron***
Genre: ***Action***
Spieler: ***1***
Schwierigkeitsgrad: ***Schwer***
Save Game: ***Ja (Modul)***
Rumble Pak-Unterstützung: ***Ja***
Expansion-Pak: ***Ja***
Controller Pak: ***Nein***
Levels: ***16 + Bonusmissionen***
Preis: ***ca. DM 130,-***
Datenträger: ***128 MBit-Modul***
Hersteller: ***LucasArts***
Entwickler: ***Factor 5***
Release: ***Erhältlich***

Grafik: ***85%***
Sound: ***90%***
Dauerspaß: ***78%***

Gesamtwertung: 80%

Beurteilung: Atmosphärisch dichtes Spektakel aus dem Star Wars-Universum, welches Gameplay-technisch etwas zu stromlinienförmig geraten ist.

TEUFLISCH GUT!

Nintendo 64 – Spiele

1080 ° Snowboarding		**99,99**
Aerofighters Assault		149,99
All Star Baseball '99		99,99
Banjo-Kazooie		99,99
Bio Freaks		139,99
Blast Corps		129,99
Body Harvest		99,99
Bomberman Hero		99,99
Buck Bumble		119,99
Bust-A-Move 3		99,99
Chopper Attack		139,99
Clay Fighters 63 1/3	AKTIONSPREIS!	49,99
Cruis'n USA		99,99
Cruis'n World		99,99
Diddy Kong Racing		99,99
Duke Rider 64 *		139,99
Extreme G 2		99,99
F1 World Grand Prix		99,99
Fifa Soccer '99 *		**109,00**
Fighters Destiny		139,99
Forsaken		119,99
F-Zero X		99,99
G.A.S.P.	AKTIONSPREIS!	69,99
Gex 64		129,99
Glover		99,99
GT Racing		129,99
Hexen 64		149,99
Holy Magic Century		149,99
Iggy's Recking Balls		99,99
Int. Superstar Soccer PRO `98		99,99
Knife Edge		99,99
Lamborghini	AKTIONSPREIS!	59,99
Lylat Wars		99,99
Mace: The Dark Age	**AKTIONSPREIS!**	**59,99**
Madden Football 99		99,99
Mike Piazza's Strike Zone *		139,99
Mission Impossible		99,99
NBA Courtside		99,99
NBA Hangtime		149,99
NBA Jam '99		99,99
NBA Live `99		109,99
NBA Pro '98	AKTIONSPREIS!	59,99
NFL Blitz *		119,99
NFL Quarterback Club '99		99,99
NHL Breakaway '99		99,99
NHL Hockey '99		**109,99**
Off Road Challenge		139,99
Pilot Wings 64		129,99
Rakuga Kids		129,99
San Francisco Rush		149,99
SCARS		139,99
Shadows of the Empire		149,99
Silicon Valley		99,99
Snowboard Kids		99,99
Starshot		109,99
Super Mario 64		99,99
Super Mario Kart 64		99,99
Tetrisphere		99,99
Top Gear Overdrive		**119,00**
Twisted Edge Snowboarding *		119,99
Virtual Chess 64		129,99
Virtual Pool *		99,99
Waialae Country Club Golf		119,99
Wayne Gretzky Hockey '98 3D	AKTION!	59,99
WCW vs. NWO Revenge		139,99
Wetrix		109,99
WWF: Warzone		99,99
Yoshi's Story		99,99

Nintendo 64 – Zubehör

Nintendo 64-Grundgerät incl. Super Mario	249,00
Control Pad (div. Farben)	ab 39,99
Game Buster	109,99
Import-Adapter	49,99
N64 Top Drive Lenkrad incl. Pedale	129,99
Memory Card 1 MEG	29,99
Memory Card 4 MEG	69,99
Original Nintendo Antennenkabel	49,99
Original Nintendo Control Pad (div. Farben)	59,99
Original Nintendo Controller Pak (Mem.Card)	39,99
Orig. Nintendo Expansion Pak (RAM-Erw.)	**69,99**
Original Nintendo Rumble Pak	39,99
S-Video-Kabel	29,99
Ultraracer SV-384	79,99
X-Tender (Verlängerungskabel für Control Pad)	19,99

Weitere Highlights:

Centre Court Tennis
Nintendo 64 *
129,–

WipEout 64
Nintendo 64 *
139,–

Unser Tip des Monats:

Turok 2

**Die Jagd-Saison ist eröffnet!
Erleben Sie auch im zweiten Teil von Acclaims erfolgreicher Dinoaurier-Jagd packende Action und atemberaubende Grafiken.**
Nintendo 64 *
88,–

Sonderposten, solange Vorrat reicht:

Fifa Soccer '98
Nintendo 64
49,–

Frankreich '98
Nintendo 64
49,–

Diese Titel dürfen in keiner Spielesammlung fehlen:

Zelda
Nintendo 64 *
119,–

Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo 64 *
119,–

Wer bremst, verliert! Zwei Top-Rennsimulationen:

Nascar '99
Nintendo 64
99,–

V-Rally
Nintendo 64
109,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Die Media Point Stores:

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	**Berlin – Charlottenburg** im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644 U-Bahn Zoo+Ku-Damm Bus 100,119,129, X9	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel Tel.: (030) 247 21 585 Parkplätze vor der Tür	**Eberswalde** Eisenbahnstraße 82 neben Passage-Kino Tel.: (03334) 28 80 28 Bus 881, 882	**Bremen** Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl. Tel.: (030) 797 04 010 U9 W.-Schreiber-Platz	**Berlin – Neukölln** Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Frankf. Tor Tram 20,21 Bersarinpl.	**Bernau** im "Forum Bernau" Zepernicker Chaussee Tel.: (03338) 76 61 51 S-Bahn Friedenstal	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Versandzentrale

Media Point AG
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Fußball, 1-4 Spieler, Electronic Arts

FIFA 99

N-ZONE HIT

Der Ball ist rund und das Spiel dauert 90 Minuten. Mit solcherlei Platitüden wird man in der Sendung „ran" regelmäßig konfrontiert und auch auf dem Nintendo 64 wird man vor Regelmäßigkeiten nicht verschont. Alle Jahre oder neuerdings sogar alle Monate wieder taucht ein Ableger der FIFA-Reihe auf und will die Fußball-begeisterte Fraktion erneut zur Kasse bitten. Was erwartet uns diesmal? Ein dezent renoviertes, überholtes Update oder gar revolutionäre Neuerungen?

Auch bei einem großen Gewusel im Strafraum bleibt das Geschehen fast immer flüssig.

Die hochbezahlten Kicker haben es schon nicht leicht – selbst bei Sauwetter müssen sie ihre Leistung bringen.

Wurden bei Frankreich 98 die Vereinsmannschaften noch komplett wegrationalisiert, um sich ganz dem Geschehen bei der WM in Frankreich zu widmen, sind die Kicker aus den wichtigsten Liga der Welt – so etwa Frankreich, Italien, England, Spanien und natürlich Deutschland – diesmal wieder voll im Mittelpunkt des Geschehens und die Nationalmannschaften spielen eher eine untergeordnete Rolle. In Zahlen ausgedrückt bedeutet dies über 240 Teams vom Kaliber eines FC Barcelona und Manchester United sowie 42 Nationalteams. Alle Truppen verfügen dabei über nahezu realistische Kader – marginale Abweichungen sind dabei durchaus verzeihbar und können zudem mit dem mitgelieferten Editor an die wahren Gegebenheiten angepaßt werden. Auch optisches Feintuning kann vorgenommen werden, so etwa in Bezug auf die Haarpracht, sprießenden Bartwuchs oder die Hautfarbe.

Training, Liga und verschiedene Pokale – die Spielmodi

Wer noch keine Erfahrung im Bereich FIFA oder generell mit Fußballspielen hat, kann natürlich zunächst einmal ausgiebig trainieren, so etwa die Standardsituationen oder das Elfmeterschießen. Ansonsten kann man sich am normalen Betrieb der verschiedenen Ligen ergötzen und an verschiedenen Wettbewerben (UEFA-Cup, Champions League, Pokalsieger) versuchen – ja, selbst eine europäische Dream-Liga steht auf dem möglichen Programm, wo sich die Crème de la Crème des europäischen Fußballs gegenübersteht. Ferner gibt es für ganz Eilige noch die Möglichkeit des Schnellstarts, bei dem man ohne großes Federlesen – und mit fester Teamvorgabe – sofort ein Match austragen kann, und die Variante des Freundschaftsspiels. Wie bitte? Ihr habt immer noch nicht genug? Kein Problem, eigene Ligen und Pokale können jederzeit und flexibel von euch selbst erstellt werden. Ups, jetzt hätte ich euch doch bald eine weitere, interessante Variante unterschlagen – den sogenannten Golden Goal-Modus. Wer hierbei sofort an den goldenen Schuß von Oliver Bier-

Im Duell zwischen Lautern und Bayern fast schon Tradition – die rote Karte.

Wer mutig ist, darf auch gerne eine Aufstellung mit vier Stürmern wählen.

Die Gestik bei Zwischenszenen ist klasse: Der Torwart würde am liebsten auf den erfolgreichen Torschützen springen.

hoff bei der letzten EM denkt, liegt natürlich richtig, dennoch ist dieses Spektakel gänzlich anders geartet. Vor dem Match legt ihr fest, welches Tor das alles entscheidende, goldene Tor sein soll – der Spielraum geht dabei von eins bis zehn. Im Spiel selbst könnt ihr nun ganz ohne Zeitdruck auftreten, denn im Hintergrund verrinnt nicht wie gewohnt die kostbare Zeit – einzig und allein das Siegtor zählt. Habt ihr euch z. B. für acht Goals entschieden, gewinnt derjenige, der zuerst seine achte Bude markiert. Ganz gleich, ob das Endergebnis nun 8:0 oder 8:7 lautet.

Von einigen kleineren Fehlern abgesehen, sind die Mannschaftskader auf dem neuesten Stand – so spielt etwa Christian Wörns schon im Trikot von Paris Saint Germain.

Meckern, loben, tadeln

Bei den ersten Duellen fällt sofort die höhere Geschwindigkeit im Vergleich zu den vorhergegangen Titeln auf. Wem diese immer noch nicht rasant genug ist, kann sie sogar noch erhöhen – insgesamt vier Stufen stehen dabei zur Auswahl. Mit der Standardeinstellung fährt man dabei recht gut, denn in höheren Stufen verkommt das Spiel dann doch zu einem argen Kick&Rush-Gebolze und ist auch nicht mehr so flüssig. Generell kann man sagen, daß sich nicht sonderlich viel geändert hat. Die Animationen wirken noch einen Tick geschmeidiger und die Akteure reagieren etwas direkter auf euren Input. Einige neue Features wie die Brustannahme und die nun halbautomatischen Torhüter sind eher in die Kategorie „Evolution, nicht Revolution" ein-

Ein kleines Manko wurde weiterhin nicht ausgeräumt – die Statistiken sind immer noch etwas mager.

Die Optik ist zwar nicht übermäßig spektakulär, überzeugt aber unter anderem durch den realistischen Schattenwurf.

Ein Markenzeichen der FIFA-Serie: der ausgeprägte Jubel, mit dem Torerfolge zelebriert werden.

CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Playstation, Dreamcast und N64
Ladenverkauf, Groß- und Einzelhandel
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
☎ 0231-5311334
Telefaxgerät : 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

Top Gear Wheel+ Pedale + Rumble PlayStation+N64 nur 149.-
Flight Force Pro Analog-Joystick nur 114.-
Padverlängerung nur 19.-

Memory-Cards 1 Meg 4 Meg 25.- nur 69.-
Expansion Pak nur 69.-
Controller 6 versch. Farben nur 55.-

Nintendo 64 + Mario 64 inkl. Controller + Scart-Adapter + Cinch-Kabel 249.-

Turok 2 (blutig) nur 109.-

Castlevania 3D nur 139.-

Micro Machines 64 nur 119.-

Jetforce Gemini nur 109.-

Zelda 64 nur 109.-

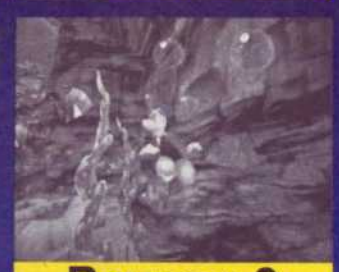
FIFA 99 nur 111.-

Racing Simulation 2 nur 109.-

Mario Party nur 89.-

Southpark nur 129.-

Star Wars nur 109.-


Rayman 2 nur 109.-

Tonic Trouble nur 109.-

1080° Snowboard	89.-	F1 World GP	89.-	NBA Courtside	69.-
Allstar Tennis 99	109.-	Frankreich 98	89.-	NBA Pro 98	59.-
Banjo - Kazooie	89.-	Glover	89.-	NHL Breakaway	59.-
Body Harvest	109.-	ISS 98	89.-	NHL Hockey 99	99.-
Buck Bumble	109.-	John Madden 99	99.-	Starshot	89.-
Bust a Move 3	99.-	Mission Impossib.	99.-	Top Gear Overd.	119.-
Extreme G 2	99.-	Nascar 99	99.-	V-Rally	109.-
F-Zero X	89.-	NBA Live 99	99.-	Wipe Out 64	125.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware
Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (12 DM Porto + 3 DM Nachnahmegebühr), Lastschrift oder EC-Scheck Vorkasse (1 Artikel = 5 DM Porto), ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM lieferbarer Software, Lastschrift (nur mit Kreditkarte+Formular): Portofrei ab 2 Artikel. Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Es gelten unsere AGB. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale ! Händleranfragen sind erwünscht .

BEWERTUNG

Titel:.....FIFA 99
Genre:.....Fußball
Spieler:.....1-4
Schwierigkeitsgrad:.....3 Stufen
Save Game:.....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion-Pak.....Ja
Controller Pak:.....Nein
Levels:.....9 Spielmodi + Editor
Preis:.....ca. DM 130,-
Datenträger:.....128 MBit-Modul
Hersteller:.....Electronic Arts
Entwickler:.....EA Sports
Release:.....5. März '99

Grafik: 83%
Sound: 82%
Dauerspaß: 93%

Gesamtwertung: **90%**

Beurteilung: Brillante Fußballsimulation mit zahlreichen Spielvarianten, perfekter Atmosphäre und ausgereifter Steuerung. Wer noch keinen der Vorgänger hat, darf bedenkenlos zugreifen, alle anderen müssen selbst abwägen, ob die kleinen Änderungen im Detail eine Neuanschaffung rechtfertigen.

zuordnen. Immerhin ist die Frame-Rate nun höher und auch die Grafik wurde in Teilbereichen verbessert. Besonders hervorheben möchte ich dabei die Spiele, die man bei Regen absolviert. Die Wassermassen, die vom Himmel prasseln, wirken teilweise schon bedrohlich und sorgen zusammen mit den eingestreuten Blitzen für eine wahrhaft reale Atmosphäre. Diese wird nach mehr oder minder gelungenen Aktion noch verstärkt – die Spieler schreien sich an, fluchen wie die Rohrspatzen, trösten sich gegenseitig oder wollen gar auf den Schiri losgehen, daß es eine wahre Pracht ist.

Mit dem umfangreichen Editor kann die Optik der Spieler stark variiert werden.

Spielerisch haben diese Cutscenes zwar absolut keinen Nährwert, aber sie vermitteln einem in der Tat das Gefühl, eine Übertragung der in der Einleitung erwähnten Fußballsendung von SAT 1 zu sehen. Zwei Dinge seien noch angemerkt: Von der angeblichen verbesserten Künstlichen Intelligenz der Mitspieler und der gegnerischen Truppen war nicht viel zu merken und in der von uns getesteten Version erschallten die Spielkommentare nur in der englischen Sprache. Sollte sich hier bis zur deutschen Verkaufsfassung noch etwas ändern (beispielsweise ist eine deutsche Sprachausgabe zu erwarten), reichen wir euch diese Information natürlich umgehend nach.

Marco Marzinkowski

Im obligaten Trainings-Modus kann natürlich auch das Elfmeterschießen geübt werden.

Wie im echten Stadion: Die zahlreichen authentischen Werbebanner am Spielfeldrand sorgen bei FIFA 99 für eine weitere Erhöhung der Authentizität und des Gefühls, mittendrin zu sein.

INFO

Alles nur Ansichtssache

Bei FIFA 99 stehen die traditionellen acht Kamera-Perspektiven zur Auswahl, wobei einige davon zwar wie gehabt eine Optik mit Verwöhn-Aroma bieten, aber extrem unübersichtlich sind, andere hingegen zwar schmucklos aussehen, dafür aber wenigstens eine gute Spielbarkeit gewährleisten. Die Empfehlung der Redaktion ist die Tower Cam, die schlechteste Wahl trefft ihr hingegen mit der Ball Cam.

Tele Cam

Tower Cam

Sideline Cam

Action Cam

Goal Cam

Stadium Cam

Shoulder Cam

Ball Cam

MEINE MEINUNG!

Bei FIFA 99 komme ich als alter Fan der Bundesliga doch wieder eher auf meine Kosten als bei Frankreich 98. Der Titel war zwar spielerisch fast ebenso stark, aber auf Dauer hat mich der Kick mit den zahlreichen Nationalmannschaften nicht sonderlich befriedigt – ich brauche die Matches mit meinem Lieblingsverein, dem 1. FC Kaiserslautern. Die dezenten Änderungen wie die Annahme mit der Brust, die halbautomatischen Torhüter, das höhere Spieltempo und die etwas direktere Kontrolle über die Spieler hingegen sind zwar als positive, erfrischende Elemente einzustufen, rechtfertigen aber noch lange keinen Neukauf. Wer mit dem Vorgänger zufrieden ist, braucht also nicht unbedingt zuschlagen, Neueinsteiger hingegen finden zusammen mit ISS 98 auf dem Nintendo 64 nichts Besseres. Eine kleine Anmerkung zur Politik von EA Sports sei abschließend noch gestattet: Man kann mit Sicherheit kritisch ver- und beurteilen, daß hier mit relativ geringem Aufwand permanent ein neuer Titel zum Vollpreis unter die Leute gebracht wird, aber irgendwo wird ja auch jedes neue FIFA ein Stück perfekter und noch näher an die Realität gebracht. Freuen wir uns also schon auf die kommenden weiteren Spiele zur Bundesliga, EM und WM und greifen wir dann bei dem Titel zu, der am ehesten unseren Geschmack und unsere Mannschafts-technischen Vorlieben trifft. Marco

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have fun, baby!

KREIIIISCH!

! Jetzt noch rasanter !
! Jetzt noch fetter !
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories !

Mega Fun – das Megazin für mehr Konsolenspaß!

Action, 1-4 Spieler, Acclaim

SOUTHPARK

Kaum war das Southpark-Modul im Schacht, scharten sich die Kollegen um den Bildschirm. Jeder wollte das Comic-Spiel mit dem beißenden Humor sehen, das in Amerika reißenden Absatz findet. Nach einigen herzhaften Lachern saß ich dann aber rasch wieder alleine vor dem Monitor.

Southpark ist die detailgetreue Umsetzung der gleichnamigen Fernsehserie, die erst in den kommenden Monaten über die deutschen Kanäle flimmern wird. Wegen des sehr deftigen und abgefahrenen Witzes der Trickfolgen werden diese zu einem späten Sendetermin ausgestrahlt, was deutlich macht, daß Cartman, Kenny, Kyle und Stan mehr Härte zu bieten haben als die Simpsons und Konsorten. Um zu verhindern, daß ein außerirdisches Übel den verschlafenen Heimatort der vier Charaktere überrollt, müßt ihr euch in mehreren Episoden bis zum jeweiligen Endgegner durchkämpfen. Ihr sammelt eure Freunde ein und nietet aus der gewohnten Ego-Perspektive die heranstürmenden Monstrositäten um. In der Wohnsiedlung werdet ihr von Hundertschaften tollwütiger Truthähne attackiert, aus Lagerhäusern wanken mutierte Nachbarn und in späteren Abschnitten werdet ihr von Kuhherden, Robotern oder lästernden Puppen eingekreist. Wenn ihr nicht gerade die absurden Ungetüme mit dem Plastik-MG, dem Kuhwerfer oder Saugnäpfen bearbeitet, schnappt ihr euch Junk-Food, um eure Energie aufzufrischen, oder ihr greift euch das Schulterteil einer Football-Uniform, das besseren Schutz bietet. Für bestandene Einspieler-Missionen werdet ihr mit Paßwörtern belohnt, mit denen ihr die Gefechte in den zahlreichen Multiplayer-Arenen noch flippiger gestalten könnt.

Irrsinn mit Methode

Abgesehen von den ulkigen Zwischensequenzen, in denen euch der Chef in perfektem Englisch euren Auftrag erläutert, beschleicht einen zunächst das Gefühl, Iguana habe diesen Titel beim Frühstück programmiert. Mehr als nüchterne Reihenhäuschen, triste Höhlen oder vier Bäume gleichzeitig hat Southpark nicht zu bieten. So wird zwar der

Hase am Spieß: Bei Southpark wird schwarzer Humor sehr anschaulich präsentiert, da können selbst die Simpsons nur staunen.

Das Liebesnest vom Chef ist nicht nur ein grafischer Höhepunkt, sondern auch eines der wenigen begehbaren Gebäude.

Dieser von den Aliens umfunktionierte Polizist erwartet euch im Lagerhaus.

Eine wiederkehrende Szene: Aus der Nebelwand schält sich die nächste Truthahn-Welle.

Hilfe, die Nachbarn kommen! Der Schwellkopf gebiert aus seiner Schulter weitere Bösewichte.

Im Zwei-Spieler-Modus zielt ihr mit dem Schützenhuhn oder dem Generator aufeinander.

TEST

SOUTHPARK

Charme der Serie trefflich eingefangen, die dicken Nebelschleier lassen sich damit aber nicht erklären. Immerhin sind die Gegnertypen bunt gezeichnet, fein animiert und profitieren deutlich vom Expansion Pak. Auch die lustigen Waffeneffekte erweisen sich als Blickfang. Ich will nicht verschweigen, daß mich das Gameplay, das von der Steuerung über das Schwimmen bis zum Leiterklettern die Turok-Engine benutzt, anfangs fesseln konnte. Als ich aber bis zum Ende der dritten Mission Hunderte (!) kreischender Truthähne gerupft und die Sprungtaste nur ganze zwei Mal betätigt hatte, kam ich mir ziemlich ver-PIEP!-t vor. Und genau dieses dumpfe Spielprinzip werden Southpark-Fans lieben.

Florian Brich

BEWERTUNG

Titel: ..... **Southpark**
Genre: ..... **Action**
Spieler: **1-4**
Schwierigkeitsgrad: ..... **Mittel**
Save Game: ..... **Ja**
Rumble Pak-Unterstützung: ..... **Ja**
Expansion Pak: ..... **Ja**
Controller Pak: ..... **Ja**
Levels: ..... **5 Episoden**
Preis: ..... **ca. DM 109,-**
Datenträger: ..... **96 MBit-Modul**
Hersteller: ..... **Acclaim**
Entwickler: ..... **Iguana**
Release: ..... **März**

Grafik: **62%**
Sound: **66%**
Dauerspaß: **70%**

Gesamtwertung: **70%**

Beurteilung: Warum die karge Grafik, die den Charakter der Serie trefflich nachempfindet, auch noch in dickem Nebel liegt, ist mir ein Rätsel.

MEINE MEINUNG!

Southpark ist eine zweischneidige Angelegenheit: Fans der Serie erhalten die volle Packung und dürfen sich an dem unflätigen Humor, ausgeflippten Gegnern und skurrilen Waffen erquicken. Da sich Iguana bei Grafik und Gameplay aber bewußt dumm gestellt hat, flüchteten die Kollegen sogar vor dem umfangreichen Multiplayer-Modus. Wer die Vorlage nicht kennt, sollte auf jeden Fall probespielen! *Florian*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

MEDIAATTACK
Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

030/450 20 20 8

Nintendo 64:

Body Harvest	D neu	99,90
Buck Bumble	D neu	109,90
Centre Court Tennis	D neu	119,90
Extreme G2	D neu	99,90
F-Zero X	D neu	89,90
F1 World Grand Prix	D neu	89,90
Glover	D neu	89,90
ISS 64	D gebr.	39,90
Knife Edge	D neu	89,90
NBA Jam 99	D neu	99,90
NHL Breakaway 99	D neu	99,90
SCARS	D neu	109,90
Silicon Valley	D neu	89,90
Starshot	D neu	109,90
Top Gear Overdrive	D neu	109,90
WCW/NWO Revenge	D neu	129,90
Zelda 64	D neu	109,90

PlayStation:

Abe's Exoddus	D neu	89,90
Actua Soccer 3	D neu	85,50
Blaze & Blade	D neu	89,90
Box Champions	D neu	89,90
Breath of Fire III	D neu	98,00
C3 Racing	D neu	89,90
Constructor	D neu	99,90
Crash Bandicoot 3	D neu	89,90
Invasion	D neu	69,90
Pro Pinball Big Race USA	D neu	89,90
Sensible Soccer	D neu	79,90

nur 299,99
PSX-Multinorm-Konsole
+ Memory Card (15 Blöcke)
+ RGB-Kabel
Multinorm= PAL/NTSC

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Erhältlich bei
Theo KRANZ VERSAND
Tel. 0931/3545219
und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivertrieb durch
dynatax
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Alle 14 Tage neu und aktuell!

Schneller

Neu

PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: nzone@computec.de

ZELDA-BEWERTUNG!

Erst einmal möchte ich sagen, daß ich Eure Zeitung klasse finde und seit fast einem Jahr ein zufriedener Abonnent bin. Trotzdem möchte ich euch in einem Punkt kritisieren. Es geht um den Test zu Zelda - Ocarina of Time. Ihr habt dem Spiel bei der Grafik 95% , beim Sound 97% und beim Dauerspaß 99% gegeben. Als Vergleich dazu gebt ihr Banjo-Kazooie eine Grafikwertung von 93%, eine Soundwertung von 84% und 95% als Dauerspaßwertung. Meiner Meinung nach hat Banjo-Kazooie aber die bessere und schärfere Grafik als Zelda, was sich vor allem bei der Schärfe der Texturen und den sauber abgerundeten Polygonen zeigt. Außerdem zeigen sich bei Zelda diverse Clipping-Probleme (Der Kopf des Pferdes verschwindet schon mal in Wänden), die bei Banjo-Kazooie nicht auftreten. Der Sound bei Zelda ähnelt sehr dem von Lylat Wars, und der war für euch „klägliches MIDI - Gepiepse", wo hingegen Banjo-Kazooie Sound in CD-Qualität bietet. Der Dauerspaß ist bei Zelda auch nur deshalb als höher anzusehen, weil das Modul doppelt so groß ist wie das von Banjo-Kazooie. Ich finde es daher sehr schade, daß Zelda so in den Himmel gelobt wurde, obwohl es doch sehr viele (zwar oft kleine) Fehler aufweist, wie z.B. die verschwommenen gerenderten Treppen, oder die Durchlässigkeit eigentlich fester Objekte (z.B. wenn Link als Junge das Master Schwert aus dem Stein zieht). Ich hoffe, Ihr nehmt meine Meinung an.

Schickt Eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL:
nzone@computec.de

N-ZONE Deine Meinung können wir nur begrenzt teilen. Sicherlich sind die Texturen von Banjo-Kazooie schärfer, allerdings übertrifft Zelda in Sachen Detailtreue, Umfang und Effekten alle bisherigen Nintendo 64-Spiele gewaltig. Bei dieser Komplexität sind kleinere Fehler wirklich zu verzeihen. Der Sound bei Zelda ist alles andere als mäßig. Unserer Meinung nach ist er sehr gut gelungen, wobei wir bei Lylat Wars niemals geschrieben haben, daß es sich dabei um klägliches MIDI-Gepiepse handelt - das mußt du woanders gelesen haben. Daß der Dauerspaß bei Zelda höher ist als bei Banjo-Kazooie, weil das Modul den doppelten Umfang hat, mag richtig sein, allerdings ist dadurch auch die höhere Dauerspaßwertung gerechtfertigt, oder nicht?

Mario Kablau

GEWINNSPIELE

Ich habe seit neuestem ein N64 und habe dann natürlich auch sofort begonnen eure Zeitung zu lesen! Hier sind meine Fragen:
1. Warum kann man bei euren Gewinnspielen nicht auch per eMail mitmachen, denn so würde man das teure Porto sparen!
N-ZONE Dazu müßten wir die Mail ausdrucken und im Form ein Papierblatts zwischen die Postkarten mischen. Ob hier bei der Ziehung allerdings noch die Chancengleichheit gewährleistet wäre, ist fraglich. Außerdem: Rund 1000 Mails auszudrucken, ist ziemlich zeitaufwendig.

2. Kann ich auch per eMail ein Abo von euch bestellen?
N-ZONE Nein, das ist leider nur per Coupon möglich, da wir hierfür die Unterschrift für die Bankeinzugsermächtigung benötigen.

3. Gibt es überhaupt noch jemanden der sich in der Zeit eines N64 noch ein Super Nintendo kauft? Da das ja nicht allzu viele sein können, denke ich, daß ihr eure Zeitung zu einem reinen N64-Magazin machen solltet!
N-ZONE Die Super Nintendo-Rubrik haben wir bereits vor einigen Monaten eingestellt, die Game Boy-Rubrik wird jedoch aufgrund der großen Beliebtheit des Color-Game Boys weiterhin im Heft bleiben.

4. Schickt mir bitte die Antworten zu meinem Leserbrief per E-Mail, da die Chance auf eine Veröffentlichung in eurer Zeitung mehr als gering ist....
N-ZONE Leider ist es aus zeitlichen Gründen unmöglich, alle eMails und Briefe zu beantworten. Habt dafür bitte Verständnis!

Benjamin Kolz

WEGGEZAUBERT

In Ausgabe 1/99 ist in der Inhaltsangabe zu lesen, daß auf Seite 6 ein Bericht über „Half-Life" zu finden ist. Wo ist der abgeblieben?

N-ZONE Das Heft war bereits komplett fertiggestellt, als uns die Nachricht erreichte, daß Half-Life auf dem PC indiziert worden ist, womit auch eine eventuell erscheinende N64-Version gleichzeitig als indiziert eingestuft wird. Damit ist es uns leider nicht mehr gestattet, einen Bericht über Half-Life zu machen, es sei denn, wir wollen das Heft nur noch an Volljährige verkaufen.

Außerdem scheint euch ein Bericht zu „Duke Nukem: Time to kill“ verloren gegangen zu sein . Das Game erscheint laut N-Zone am 15. Januar.

N-ZONE Der ist uns nicht etwas verloren gegangen sondern wurde von uns niemals eingeplant, da alle Vorgängerspiele bislang indiziert wurden. Würden wir einen Bericht dazu machen, müßten wir damit rechnen, daß das Heft an den Kiosken nicht ausliegen darf. Dieses Risiko können wir als deutscher Verlag nicht eingehen.

Zu Turok 2: Ihr hattet in einer älteren Ausgabe einen Test von Turok 2 versprochen, der keine Fragen offen läßt. Der von euch abgedruckte Test und die Berichte gingen jedoch überhaupt nicht auf die Veränderungen in Turok 2 ein, die für die deutsche PAL-Version vorgenommen wurden. Die Änderungen sind z.B. grüne Flüssigkeit statt rotes Blut, metallische Dinoroboter und entschärfte Waffen.

N-ZONE Was? Es sind alle Waffen enthalten, lediglich das Blut wurde umgefärbt, außerdem gibt es keine metallischen Dinoroboter.

Wie steht ihr eigentlich dazu, wenn nur für Deutschland ein Spiel umprogrammiert wird? Da wird uns doch was vorenthalten bzw. etwas gezeigt, was so der Künstler nicht gewollt hat.

N-ZONE Würden sich die Entwickler nicht dazu entschließen, das Spiel selbst entsprechend zu ändern, kämen wir überhaupt nicht in dessen Genuß. Von daher finde ich es immer noch besser, eine geänderte Version zu spielen, als überhaupt keine.

helge fraude

MEMORY EXPANSION

1. Was hat es mit dem Memory Expansion Pak auf sich? Ist diese Speichererweiterung nur für Spiele notwendig, die diese ausdrücklich fordern (Turok 2) oder verbessert dieses Modul auch die Performance (oder gar auch die Grafik) von normalen Spielen?

N-ZONE Grundsätzlich laufen alle Spiele (auch Turok 2 und Rogue Squadron) auch ohne Memory Expansion, besitzt man diese jedoch, dann verbessert sich bei manchen Spielen die grafische Performance. Angeblich läuft sogar Zelda etwas flüssiger, wobei uns dies jedoch nicht aufgefallen ist.

2. Habt ihr schon Informationen zu Street Fighter auf dem N64?

N-ZONE Nach dem derzeitigen Stand der Dinge wird es keine Street Fighter-Version für das N64 geben.

André Klein

SUPER MARIO 64

1. Als ich mein frisch erworbenes Expansions Pak in den Schacht einlegte und Super Mario 64 spielen wollte, wurde ich angenehm überrascht. Die einst verwaschenen Farben waren scharf. Könnte das an meinem Fernseher liegen, oder würde das bei jedem passieren?

N-ZONE Den Effekt, den du beschreibst, konnten wir leider nicht feststellen.

2. Zelda 64 ist ohne Zweifel das beste Spiel auf dem Konsolenmarkt, wollt ihr zu diesem Prachtgame auch eine Komplettlösung machen.

N-ZONE Den ersten Teil unserer bislang umfangreichsten Komplettlösung findest du in dieser Ausgabe.

3.Warum wollt ihr keine Homepage gestalten? Am Preis kann es ja nicht liegen, denn mit Frontpage 98 kann jedes Kind eine Webseite machen (sogar ich), besonders eure professionellen Layouter. Ein eigener Domain-Name kostet auch nur ca. 30 DM im Monat.

N-ZONE Das mag sich ja ganz einfach anhören, aber eine solche Rubrik müßte täglich aktualisiert werden, wofür man mindestens einen Redakteur einstellen müßte. Wodurch soll dieser Redakteur finanziert werden? Durch einen höheren Heftpreis?

4. Wißt ihr schon von einer neuen Nintendo Konsole?

N-ZONE Zu einer neuen Nintendo-Konsole ist bislang absolut nichts Konkretes bekannt, es schwirren ausschließlich sinnlose Gerüchte durch das Internet.

Pedro Schmidt

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Mario)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Game Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten:_____
_____
Will ich demnächst kaufen:_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News	___	❑	❑	❑
Donkey Kong World	___	❑	❑	❑
Racing Simulation 2	___	❑	❑	❑
Mario Party	___	❑	❑	❑
MicroMachines 64	___	❑	❑	❑
Gex 3	___	❑	❑	❑
GT World Tour	___	❑	❑	❑
O.D.T.	___	❑	❑	❑
Spielelexikon	___	❑	❑	❑
Rogue Squadron	___	❑	❑	❑
Starschnitt Zelda (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Poster Mario Party (S. 35-38)	___	❑	❑	❑
Southpark	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Holy Magic-Lösung	___	❑	❑	❑
Zelda-Lösung	___	❑	❑	❑
Kleinanzeigen	___	❑	❑	❑
Lesertips	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 2/99)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 2 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Bevor ich in den (wohlverdienten!?) Urlaub gehe, habe ich noch einmal fleißig Hilfestellungen für euch zusammengetragen und natürlich auch auf ihre Wirksamkeit überprüft. Rechtzeitig zur nächsten Ausgabe bin ich aber wieder da und habe dann vielleicht sogar schon eine feine Überraschung für Nintendo-Neueinsteiger parat. Bis dahin wünsche ich allen Sternenkriegern, Indianern, Eishockey-Cracks und dem Rest der Leserschaft viel Spaß mit den aktuellen Cheats & Codes.

Euer Marco Marzinkowski

Rogue Squadron (US)

Mit folgenden Tips dürfte der Kampf gegen das böse Imperium bedeutend leichter fallen:

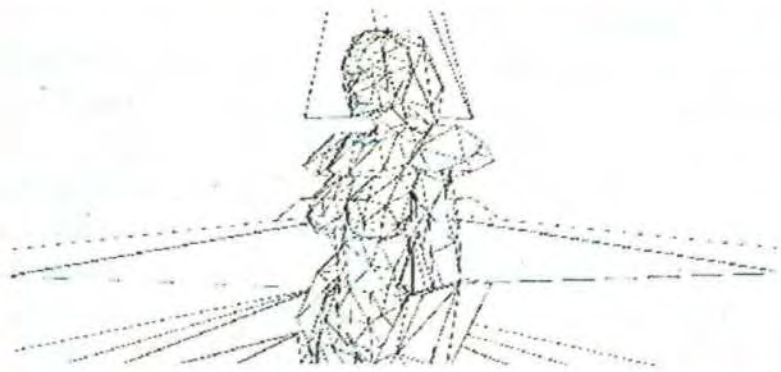
Alle Cheats sind als Paßwort einzugeben.

RADAR: .....Effektiverer Radar
CREDITS: .....Abspann wird gezeigt
ACE:.....Höherer Schwierigkeitsgrad
CHICKEN: .....Als AT-ST spielen
DIRECTOR: .....Ein neuer Menüpunkt (Showbühne) erscheint, in dem man sich Intros und Abspänne der Levels ansehen kann.
MAESTRO: .....Auf der Showbühne sind alle Sounds abrufbar.
IGIVEUP: .....Unendlich viele Schiffe
TOUGHGUY: .....Alle Power-Ups

Turok 2 (US)

Für die Abenteuer von Mr. Rothaut alias Turok haben wir einige Cheats aufgetrieben, die abgefahrene Effekte auslösen. Sie sind allesamt im entsprechenden Menü einzugeben und dann zu aktivieren.

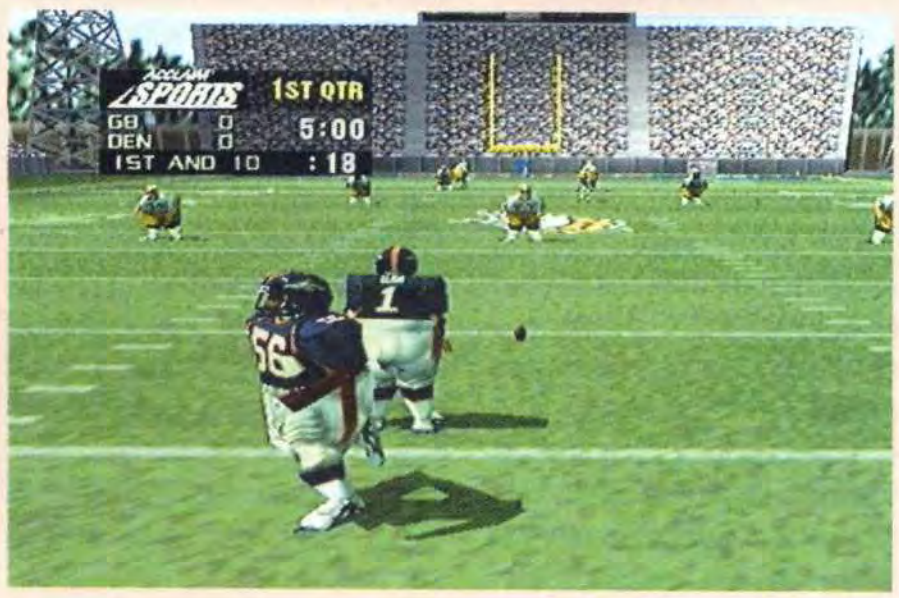
Große Hände und Füße: .....STOMPEM
Große Köpfe:.....UBERNOODLE
Blackout-Modus: .....LIGHTSOUT
Gouraud-Modus: .....WHATSATEXTUREMAP
Pen-and-Ink-Modus: .....IGOTABFA
Dünne, große Feinde: .....HOLASTICKBOY
Kleine Feinde: .....PIPSQUEAK



NFL Quarterback Club 99 (D)

Alle Cheats sind im Cheatmenü einzugeben.

Dicke Spieler: .....MRSHMLLW
Alien-Stadion: .....SCLLYMLDR
Große Münzen beim Münzwurf: .....BGMNY
Geheimteams: .....XTRTMS
Großer Football: .....BCHBLL
Minen auf dem Spielfeld: .....PPCRNRTRNS
Dünne Spieler: .....TTHPCK
Spiel läuft in Zeitlupe ab: .....FRRST
Unbegrenzter Turbo: .....TRBMN
Rugby-Modus: .....RGBY
Raquetball-Modus: .....RCQBLL



slam it

NBA JAM™ 99

Keith Van Horn
1997-98 Rookie Sensation

- Alle 29 NBA-Teams
- Einzigartig hochauflösende 3D-berechnete Arenen
- Mehr als 300 NBA-Spieler mit authentischen, zum verwechseln ähnlichen Gesichtern, Körpergrößen und Hautfarben
- Innovative 3D-Polygon-Engine, die eine umwerfend realistische Darstellung ermöglicht
- Kreieren Sie Ihre eigenen Spieler, Ihr eigenes Team und Ihre eigene Taktik

ACCLAIM SPORTS
www.acclaimsports.com

NINTENDO 64

Super GAME BOY GAME PAK

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Game Boy, Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America NBA JAM '99 © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

Teil 1

LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Links neuestes Abenteuer ist endlich da! Mit einer gewaltigen Landschaft, die ihr sowohl bei Tag als auch bei Nacht durchstreifen könnt, und zwei Zeitzonen, in die das Spiel aufgeteilt ist, habt ihr eine harte Nuß vor euch! Der erste Teil unserer Lösung führt euch durch Links Kindheit. Und nun, ohne weiteres Vorgeplänkel auf in die Schlacht!

Generelle Spieltips

Reden
Eine eurer wichtigsten Aufgaben ist es, mit jeder ansprechbaren Person an jedem Ort des Spiels zu reden. Manche werden euch Tips zum Vorankommen bei eurem Abenteuer geben, andere haben Hinweise auf Fundorte von Gegenständen parat. Redet mit den Leuten sowohl bei Tag als auch bei Nacht und sprecht sie als erwachsener Link nochmals an.

Gegenstände
Gegenstände wie Rubine, Nüsse, Pfeile, Magie-Auffüller, Energie-Herzen usw. könnt ihr finden, indem ihr einfach Krüge zerstört, Pflanzen zerhackt und Gegner besiegt. Daher solltet ihr euch an jedem Ort die Zeit nehmen und euch nach möglichen Gegenständen umsehen.

Das Skulltula-Haus
Im Dorf Kakariko befindet sich ein Geisterhaus. Dies ist das Skulltula-Haus. Es gibt 100 goldene Skulltulas, die über das gesamte Spiel verstreut sind. Manche könnt ihr nur mit bestimmten Waffen aufsammeln, daher werdet ihr zu einem späteren Zeitpunkt zu diesen Orten zurückkehren müssen. Wenn ihr eine Skulltula tötet, hinterläßt sie ein Symbol. Für alle Zehn Symbole, die ihr aufsammelt, wird ein verfluchtes Kind befreit. Es taucht dann im Skulltula-Haus auf und wird euch als Dank einen nützlichen Gegenstand geben.

Zeitreisen
Wenn ihr zu einem bestimmten Zeitpunkt bei der Zitadelle der Zeit ankommt, was gegen Ende dieses Teils der Lösung der Fall sein wird, solltet ihr nicht vergessen, daß eure Taten in der Vergangenheit die Zukunft beeinflussen. Generell ermöglichen sie euch, neue Bonus-Gegenstände mit speziellen Gegenständen zu erreichen. Am Anfang eures Abenteuers werdet ihr einige Flecken Erde mit einem Loch in der Mitte bemerken. Hier könnt ihr als junger Link Samen pflanzen, die über die Jahre zu riesigen Pflanzen heranwachsen und Link den Zugang zu neuen Höhen und Bonus-Gegenständen ermöglichen. Denkt daran, daß ihr jederzeit hin und her durch die Zeit reisen könnt, sobald ihr die grundsätzlichen Aufgaben in Links Kindheit erledigt habt.

Die wichtigen Gegenstände

Kokiri-Wald

1. Kokiri-Schwert
Fundort: Kokiri-Wald
Ein kleiner Tunnel im hinteren Bereich des Kokiri-Trainingsparcours führt zu eurer ersten Waffe.

2. Deku-Schild
Fundort: Laden im Kokiri-Wald / viele der Dungeons
Ihr werdet am Anfang einen dieser Schilde kaufen müssen, aber wenn er durch Feuer zerstört wird, könnt ihr normalerweise in Dungeons einen Neuen kaufen.

3. Feen-Schleuder (nur junger Link)
Fundort: Im Inneren des Deku-Baums
Leicht zu finden, noch besser zu benutzen.

4. Feen-Okarina
Fundort: Kokiri-Wald
Salia wird sie euch überreichen, wenn ihr den Wald verlaßt.

5. Feen-Bogen (nur erwachsener Link)
Fundort: Der Waldtempel
Gleich nach dem ersten verwinkelten Korridor werdet ihr auf ein großes Skelett treffen, das nach seinem Ableben den Bogen hinterlässt.

Schloß Hyrule

6. Master-Schwert
Fundort: Die Zitadelle der Zeit
Nur wenn ihr die drei Spirit-Steine eingesammelt habt, könnt ihr es an euch nehmen.

7. Okarina der Zeit
Fundort: Schloßgraben
Zelda läßt diese fallen, nachdem ihr die drei Spirit-Steine in euren Besitz gebracht habt.

8. Maske der Wahrheit (nur junger Link)
Fundort: Maskenladen in Hyrule
Verkauft alle anderen Masken im Laden, um diese zu bekommen.

9. Flasche (nur erwachsener Link)
Fundort: Hyrule-Marktplatz
Helft dem Geist in Hyrule, zehn Geister einzufangen (sie spuken in der Oberwelt von Hyrule).

10. Licht-Pfeile (nur erwachsener Link)
Fundort: Zitadelle der Zeit
Zelda gibt euch diese, bevor ihr es mit Ganondorf aufnehmt.

11. Gold-Handschuhe (nur erwachsener Link)
Fundort: Ganons Schloß
Diese sind recht schwierig im Schattenraum zu kriegen.

12. Große Fee Zwei
Fundort: Straße zum Schloß Hyrule
Gabe: Dins Feuer

13. Große Fee Sechs
Fundort: Straße zu Ganons Schloß
Gabe: verbesserte Verteidigung

14. Flasche (nur junger Link)
Fundort: Lon Lon-Farm
Gewinnt Malons Super-Küken-Spiel.

Dorf Kakariko

15. Hylianischer Schild
Fundort: Dorf Kakariko
Zieht bei Nacht das Grab mit den drei Pflanzen zurück und laßt euch in das Loch fallen.

16. Schwebe-Schuhe (nur erwachsener Link)
Fundort: Der Schatten-Tempel
Benutzt die Linse der Wahrheit, um sie in einem verwirrenden Labyrinth zu finden.

17. Kletterhaken (nur erwachsener Link)
Fundort: Kakariko-Friedhof
Findet Boris' Grab und laßt euch hineinfallen, um euch auf ein Rennen mit seinem Geist einzulassen.

18. Linse der Wahrheit
Fundort: Brunnen in Kakariko
Ihr werdet ein wenig durch die Zeit reisen müssen, um an sie heranzukommen.

19. Stein der Qual
Fundort: Skulltula-Haus
Ihr kriegt ihn für 20 Gold-Skulltula-Symbole.

20. Flasche (nur junger Link)
Fundort: Dorf Kakariko
Bringt die sieben Küken zu ihrer Besitzerin zurück.

Goronia

21. Goronen-Anzug (nur erwachsener Link)
Fundort: Goronia
Stoppt den Sohn des Goronenkönigs und er wird ihn euch übergeben.

22. Riesen-Messer (nur erwachsener Link)
Fundort: Goronia
Ihr könnt es für 200 Rubine kaufen, aber es ist sehr schwach.

23. Goronen-Armband (nur junger Link)
Fundort: Goronia
Erfreut den König mit Salias Lied, und er wird es euch überreichen, so daß ihr fortan die Bomben aufheben könnt.

Todesberg

24. Biggorons Schwert (nur erwachsener Link)
Fundort: Eingang zum Todesberg-Krater
Ihr werdet vorher die Handels-Sequenz des erwachsenen Link beenden müssen.

25. Megatonnen-Hammer (nur erwachsener Link)
Fundort: Der Feuertempel
Ihr werdet schnell sein müssen, um an diese unschätzbare Waffe heranzukommen.

26. Große Fee Eins
Fundort: Gipfel des Todesbergs
Gabe: Drehattacke und Magiefähigkeit.

27. Große Fee Vier
Fundort: Todesberg-Krater
Gabe: Magiefähigkeit verdoppeln.

Zoras Reich

28. Zora-Anzug (nur erwachsener Link)
Fundort: Zoras Reich
Taut den König wieder auf, und er wird euch mit diesem nützlichen Utensil entlohnen.

29. Eisen-Stiefel (nur erwachsener Link)
Fundort: Eishöhle
Besiegt die Eiswölfe, und ihr erhaltet diese schweren Stiefel.

30. Bumerang (nur junger Link)
Fundort: Im Inneren von Jabu-Jabu
Arbeitet euch durch Jabu-Jabus Bauch, um diese exzellente Waffe zu finden.

31. Weitschuß (nur erwachsener Link)
Fundort: Der Wassertempel
Nicht allzu schwer zu finden und sehr nützlich.

32. Große Fee Drei
Fundort: Zoras Quelle
Gabe: Farores Wind

33. Silberne Schuppe
Fundort: Zoras Reich
Gewinnt das Tauchspiel, um diesen nützlichen Gegenstand zu bekommen.

Hylia-See

34. Flasche (nur junger Link)
Fundort: Hylia-See
Findet im Wasser Prinzessin Rutos Brief in einer Flasche.

35. Feuerpfeile (nur erwachsener Link)
Fundort: Hylia-See
Stellt euch auf die Plattform und schießt auf die Sonne, wenn sie aufgeht.

36. Goldene Schuppe
Fundort: Hylia-See
Fangt beim Angeln einen 20-Pfund-Fisch, um diese zu bekommen.

Gerudotal

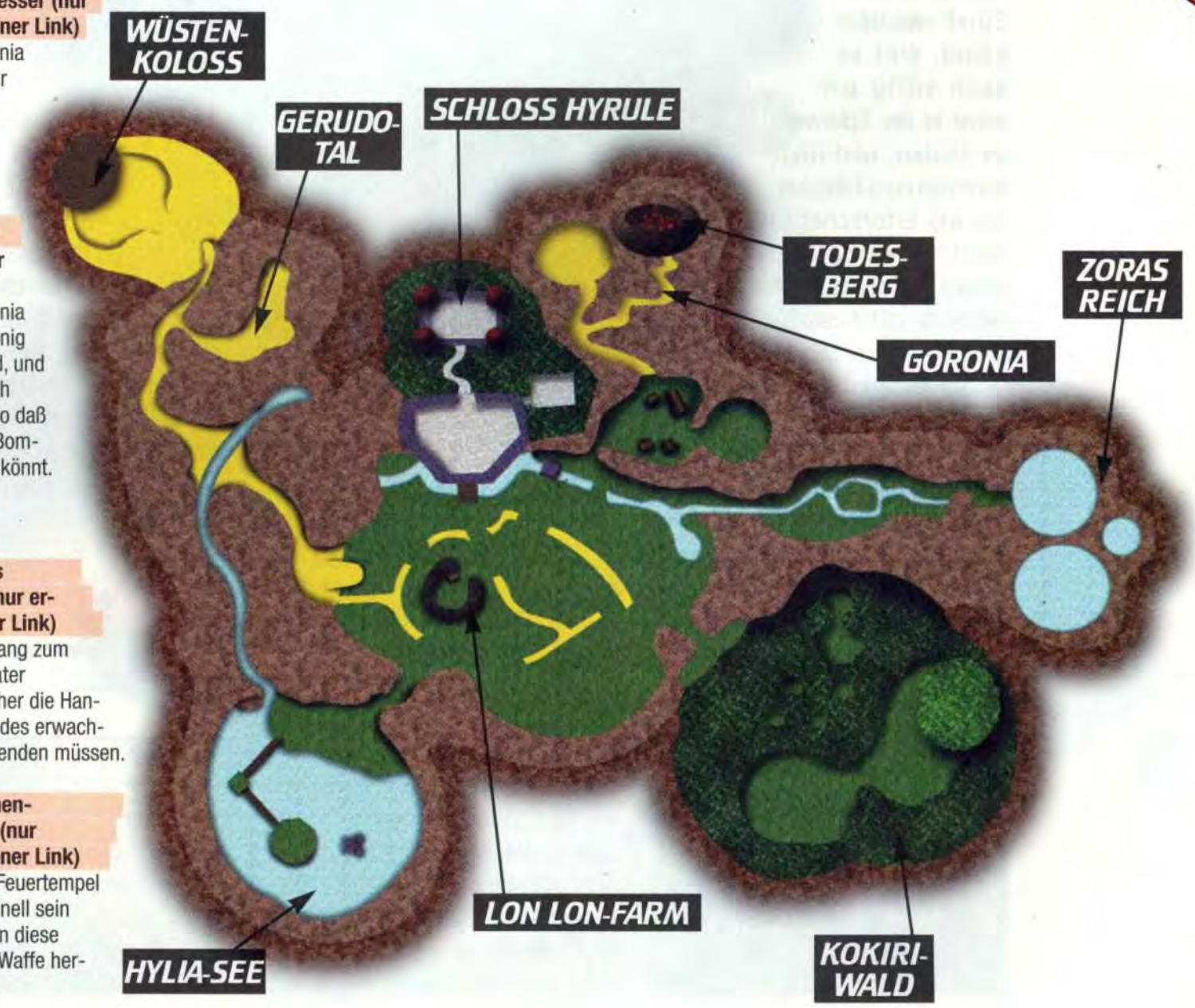
37. Gerudo-Mitgliedschafts-Karte (nur erwachsener Link)
Fundort: Gerudo-Festung
Befreit die vier Tischler, um ein Freund der Gerudos zu werden.

38. Eis-Pfeile (nur erwachsener Link)
Fundort: Gerudo-Festung
Beendet das Gerudo-Training, um diese zu bekommen.

Wüstenkoloss

39. Silber-Handschuhe
Fundort: Der Spirit-Tempel
Ihr werdet ein wenig durch die Zeit reisen müssen, um diese zu stehlen.

40. Große Fee Fünf
Fundort: Wüsten-Koloss
Gabe: Nayrus Liebe.



Links Kindheit: Kokiri-Wald

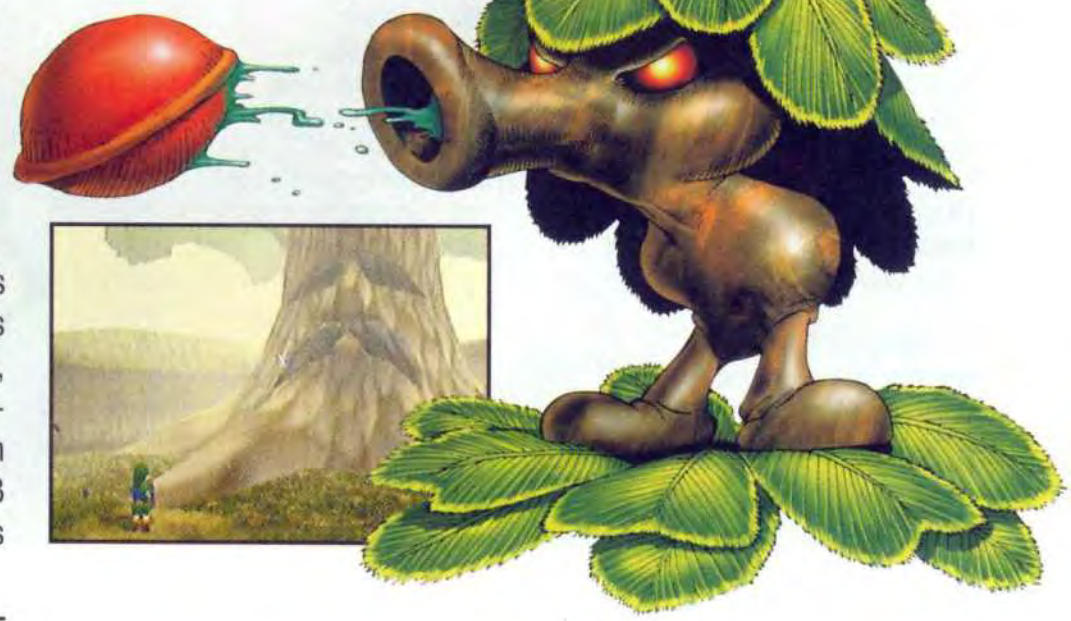
Dies ist die Heimat der Kokiri-Kinder. Es ist ein Ort, den ihr nur zu Beginn eures Abenteuers besuchen werdet, da die verlorenen Wälder zur rechten Seite wichtiger für euer Vorankommen sein werden. Es ist ein exzellenter Trainingsabschnitt, um euch mit der Steuerung im Zusammenhang mit den jeweiligen Begebenheiten vertraut zu machen. Nehmt euch die Zeit, mit den anderen Feenkindern zu reden und euch an Links Bewegungsarten zu gewöhnen. Es gibt hier in der Nähe des Ladens einen **Bohnen-Pflanzpunkt**, an dem ihr Bohnen für die Zukunft pflanzen könnt.

1. Nach dem Aufwachen wird Link zum Deku-Baum berufen. Allerdings wird er vorher ein Schwert und einen Schild brauchen, da ihn ein Kokiri-Kind namens Milo ansonsten nicht passieren läßt. Damit beginnt eure erste Aufgabe: findet die benötigte Ausrüstung. Alles, was ihr in dem Spiel kaufen könnt, gibt es auch völlig umsonst in der Spielwelt zu finden, und hier kommen eure Fähigkeiten als Erforscher ins Spiel. Ihr werdet kaum jemals für etwas zahlen müssen, mit Ausnahme einiger kleinerer Minispiele, die euch im Laufe des Abenteuers begegnen. Laßt euch nicht zu Spontankäufen hinreißen und seid stattdessen geduldig und überlegt lieber, wo ihr den Gegenstand finden könntet. Der übliche Fall ist der, daß dringend benötigte Gegenstände auch in der Nähe der Stellen zu finden sind, an denen ihr sie benutzen müßt.

2. Untersucht die Gegend, zerschlagt die Krüge, Felsen und mäht das Gras nieder, um soviele Rubine wie möglich zu bekommen. Ihr werdet 40 brauchen, um im Kokiri-Laden mit dem roten Dach einen **Deku-Schild** zu erstehen. Redet unterwegs mit allen Personen, sie geben euch gute Tips bezüglich der Steuerung des Spiels. Wenn ihr Probleme habt, genug Rubine aufzutreiben, versucht auf die drei Steinplattformen zu springen. Vergesst nicht, daß nach Verlassen eines Abschnitts alle Krüge wieder erscheinen, so daß ihr nochmals zurückgehen und sie erneut zerschlagen könnt.

3. Kriecht durch den kleinen Tunnel auf dem hohen Landstück links von Links Haus, um das Kokiri-Schwert zu finden. Passt dabei auf den herumrollenden Felsbrocken auf, prägt euch seine Bewegung ein und weicht ihm entsprechend aus. Wenn ihr wieder zurück durch den Tunnel geht, solltet ihr mit dem Kokiri-Kind draußen reden. Es erklärt euch die Handhabung des Schwerts und des Z-Zielsystems.

4. Sobald ihr voll ausgerüstet seid, solltet ihr zu dem Eingang zum Deku-Baum gehen, wo ihr nun vorbeigelassen werdet. Während ihr durch den engen Gang lauft, trefft ihr auf euren ersten Gegner, den Pflanzen-Schnapper. Diese Kreaturen werden euch angreifen und können euch zurückstoßen, wenn ihr nicht vorsichtig seid. Sie können sich aufgrund ihrer Wurzeln nicht bewegen, bleibt also auf Abstand und wartet den richtigen Moment für euren Angriff ab. Wenn ihr sie zerstört, während sie aufrecht stehen, bekommt ihr einen Deku-Stock, wenn ihr sie während eines Angriffs zerstört, bleiben Deku-Kerne für euch übrig. Beide sind für den folgenden Dungeon nützlich, aber ihr werdet unbedingt einige Deku-Stöcke brauchen. Nachdem ihr mit dem weisen alten Baum geredet habt, öffnet er den Mund, und ihr könnt hineingehen, auf der Suche nach dem ersten Spirit-Stein für die Zitadelle der Zeit.



Im Inneren des Deku-Baums

Dies ist eure erste Dungeon-Erfahrung. Dungeons, wie sie genannt werden, sind die Haupt-Kampfstätten. Darin müsst ihr euch durch Horden von Gegnern kämpfen, Puzzles lösen, trickreiche Plattformsprünge ausführen und den Dungeon-Boss besiegen. Der Dungeon ist der Schlüssel zum Vorankommen im Spiel, da der Sieg über den Boss euch jeweils einen wichtigen Gegenstand einbringt, der für den weiteren Verlauft des Spiels unabdingbar ist. Hier erweist sich eure zuvor aufgebrachte Zeit für das Auffinden von Waffen, Gegenständen und Herzstücken als nützlich.

1. Die Hauptaufgabe in diesem ersten Raum ist es, durch das Spinnennetz in der Mitte des Bodens zu brechen. Ihr werdet dazu den höchstmöglichen Punkt erreichen und von dort aus auf das Netz springen müssen.

2. Zerstört die schnappenden Pflanzen im unteren Bereich, um Deku-Nüsse und Stöcke aufzusammeln, klettert dann die Leiter empor auf die erste Plattform. Bewegt euch weiter und ihr werdet nach einiger Zeit eine Kiste finden, in der sich die praktische **Dungeon-Karte** befindet. Die Karte ist sehr wichtig und ihr könnt in jedem Dungeon eine finden. Sie zeigt euch den Aufbau des gesamten Dungeons auf allen Stockwerken. Wenn ihr zum ersten mal eine von ihnen aufhebt, schaut sie euch genau an, um eine Vorstellung von der Größe des Dungeons zu bekommen und zu sehen, wo ihr bereits gewesen seid (die blau markierten Räume).

3. Geht weiter die Plattform entlang und dann in den ersten Raum. Darin werdet ihr euren Schild benutzen müssen, um die Projektile eures Gegners zurückzuschleudern und ihn damit zu treffen. Visiert ihn einfach mit der Z-Taste an und richtet euren Schild so aus, daß die abprallende Nuss genau den Gegner erwischt. Diese Nuß-Spucker kommen nicht hervor, wenn ihr zu nahe herangeht, aber schaltet sie trotzdem schnell aus, da ihr sonst von allen Seiten angegriffen werdet. Jagt den Gegner nach dem ersten Treffer und schlagt ihn mit eurem Schwert. Dadurch öffnet sich die Tür in einen weiteren Raum, in dem ihr die **Schleuder** findet. Ihr werdet auf die Leiter schießen müssen, um wieder herauszukommen. Die Schleuder ist ein sehr wichtiger Gegenstand, der es euch erlaubt, Gegner aus sicherer Entfernung anzugreifen.

4. Nachdem ihr wieder im Hauptraum seid, solltet ihr die drei Spinnen an den Kletterpflanzen besiegen und klettert hoch in den dritten Stock. Laßt euch auf die Plattform rechts fallen und geht durch die Tür. Benutzt einen Deku-Stock, um die nicht brennende Fackel anzuzünden und legt dann den Schalter um, um Zugang zum Kompass auf der gegenüberliegenden Seite zu bekommen. Der Kompass wird euch eure Position auf der Karte anzeigen und euch wirklich bei der Orientierung helfen. Denkt daran, daß der rote Pfeil auf der Karte anzeigt, woher ihr den aktuellen Raum betreten habt.

5. Jetzt seid ihr am höchsten Punkt innerhalb des Deku-Baums, so daß ihr nur noch von einer der Holzplattformen hinunterspringen müsst, um durch das Spinnennetz unten durchzubrechen.

6. Betätigt den Schalter, um das Feuer zu entfachen und entzündet daran einen Deku-Stock. Rennt damit zu dem Spinnennetz, das den Weg versperrt, und verbrennt es damit. Steckt den Stock wieder ein bevor er abgebrannt ist und geht durch die nächste Tür. Besiegt den Nuß-Spucker darin, schießt mit der Schleuder auf das Augen-Emblem, um die nächste Tür zu öffnen, und betretet den nächsten Raum.

7. Betätigt den Unterwasser-Schalter und begebt euch schnell auf die bewegliche Plattform, bevor das Wasser ansteigt und ihr in die Stachelfalle geratet.

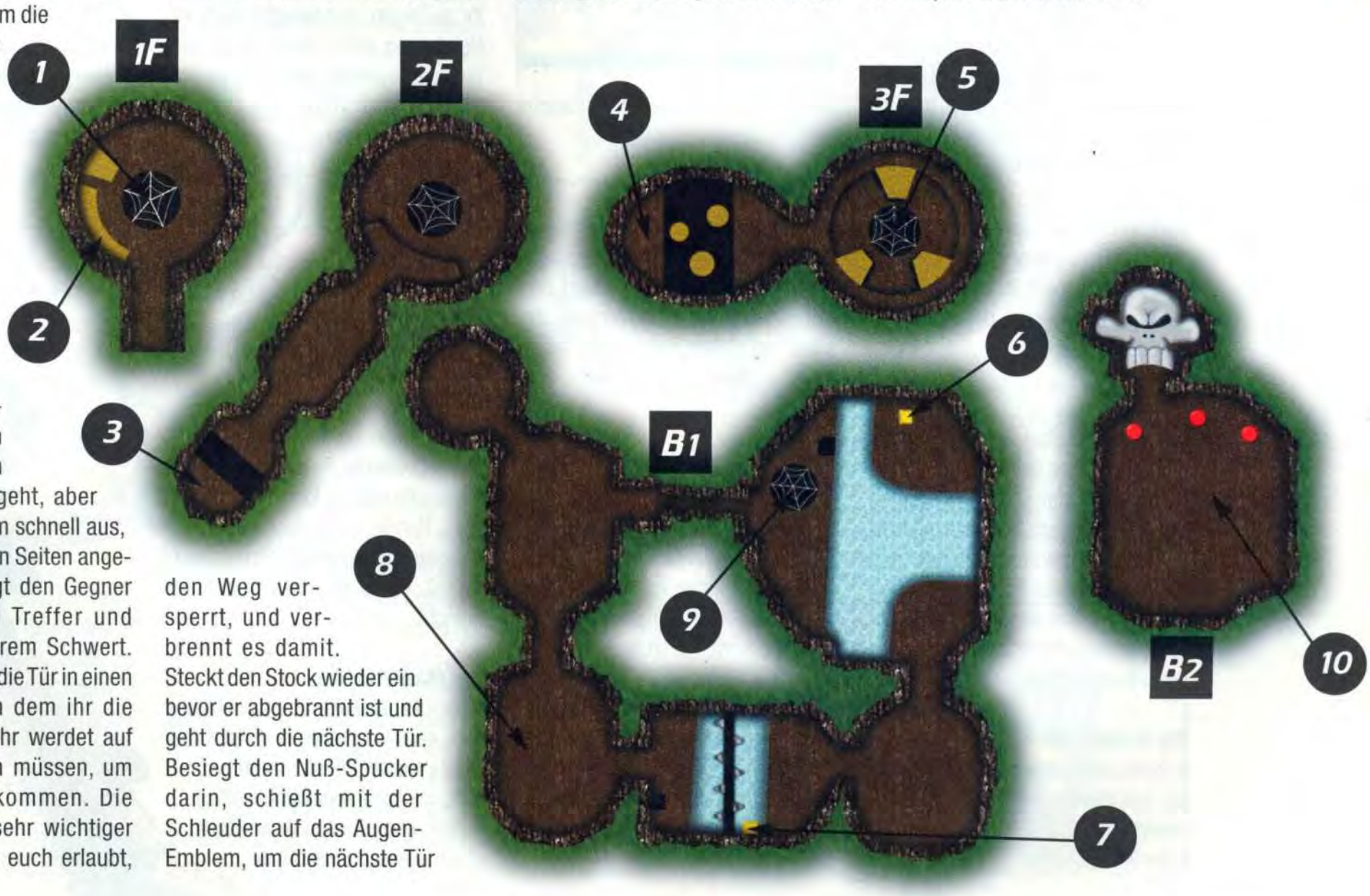
8. Bewegt den Block, um hinauf zur nächsten Tür zu gelangen, und geht hindurch. Erledigt darin die Spinnen und verbrennt das Netz, das den Weg blockiert, auf die übliche Art.

9. Kriecht hindurch und ihr werdet euch wieder im Startraum finden. Drückt den Block ins Wasser, um eine Stufe zu bilden, und entzündet einen Deku-Stock. Benutzt die Stufe, um wieder auf die gegenüberliegende Plattform zu gelangen, und verbrennt das Netz im Boden. Lasst euch nun einfach durch das Loch fallen, um zum Boss-Eingang zu gelangen.

10. Schaltet die drei Nuß-spuckenden Gegner in der folgenden Reihenfolge aus: Mitte, rechts, dann weit links. Dies öffnet die Tür zum Boß – geht hindurch, um auf euren ersten größeren Gegner zu treffen.

Boß – Königin Ghoma

Ihr werdet zahlreiche Deku-Nüsse haben müssen, um diesen Boss zu besiegen. Ihr könnt an diese herankommen, indem ihr die Pflanzen am Rand des Raums zerhackt. Werft, sobald die Spinne auf den Boden fällt, eine Deku-Nuß, um sie zu lähmen, und schlagt dann mit dem Schwert gegen das grüne Auge. Rennt wieder zurück und wartet bis drei Eier von der Decke fallen. Versucht euch diese vom Hals zu schaffen, bevor aus ihnen kleine Spinnen schlüpfen, und rennt dann wieder auf eine sichere Entfernung zurück, bevor Ghoma wieder von der Decke fällt. Wiederholt den Prozess fünf oder sechs mal, um an den Wald-Spirit-Stein zu kommen.



Hylianische Steppe

Die Oberwelt von Hyrule ist eure Verbindung zu den wichtigesten Orten des Spiels. Als junger Link kann es eine Weile dauern, bis ihr sie durchquert habt, daher bietet es sich an, nicht planlos herumzuwandern sondern gezielt den nächsten wichtigen Ort anzusteuern. Es gibt Gegner, auf die ihr sowohl in der Nacht als auch tagsüber in diesen Bereichen treffen werdet, aber ihr könnt ihnen generell leicht aus dem Weg gehen. Als erwachsener Link werdet ihr auf das Pferd Epona zurückgreifen können, mit dem ihr schneller von Ort zu Ort kommt, aber für den Anfang werdet ihr einfach eure kurzen Beine benutzen müssen.

1. Wenn ihr den Kokiri-Wald verlasst, um die hylianische Steppe zu betreten, wird euch Salia die Feen-Okarina geben: ein Musikinstrument, das euch bei eurem Abenteuer helfen wird. Es gibt insgesamt 13 Songs, die ihr lernen könnt.

2. Zuerst müsst ihr euch in Richtung des Schloßes von Hyrule begeben. Es wird wahrscheinlich unterwegs dunkel werden, also paßt auf die auftauchenden Skelette auf! Das Schloß ist nachts geschlossen, also werdet ihr euch mit den Gegnern herumschlagen müssen, bis der Morgen anbricht. Dies ist allerdings eine gute Möglichkeit, eure Energie wieder aufzufrischen und Rubine einzusammeln.

Marktplatz von Hyrule

Der Hyrule-Markt ist voll mit Bonus-Abschnitten, so daß es sich lohnt, einige Zeit herumzuwandern, mit Leuten zu reden und Häuser zu betreten. Einige Häuser könnt ihr nur bei Nacht betreten, doch da die Zeit innerhalb einer Stadt stillsteht, müsst ihr den Marktplatz vorher verlassen und warten, bis die Nacht hereinbricht. Geht dazu einfach auf das Schloß zu, es ist der Weg direkt voraus, wenn ihr den Marktplatz zuerst betretet, und kehrt dann für die nachtaktiven Häuser auf den Marktplatz zurück. Bevor ihr weiter zum Schloß geht, müßt ihr noch mit dem kleinen Mädchen in der Mitte des Marktes reden

Viel Geld
Wenn ihr den Markt zum ersten Mal betretet, solltet ihr dem allerersten Raum nach der Zugbrücke einen Besuch abstatten. Er ist voll mit Krügen, die ihr zerstören könnt, und jeder von ihnen beinhaltet einen Rubin. Ihr könnt diesen Raum mehrmals betreten, um eure Geldbörse ordentlich zu füllen.

Die Schießbude
Schießt zehn Ziele mit 15 Schüssen ab, um einen besonderen Preis zu gewinnen. Dies ist gut geeignet, um eure Treffsicherheit zu trainieren. Ihr

könnt eine große Munitionstasche oder Rubine gewinnen.

Die Bowlingbahn
Diese ist erst später im Spiel zugänglich, wenn ihr die Bombentasche habt. Werft die Kegel um, um einen Preis zu gewinnen, der alles von einem Herz-Stück bis zu einer großen Bombentasche sein kann.

Der Schatzkisten-Wettbewerb – Nur nachts
Ein simples Spiel, bei dem ihr ratet, welche von zwei Kisten den Schlüssel zum nächsten Raum und damit nächsten Kistenpaar enthält. Gelangt in den letzten Raum, um einen besonderen Preis zu gewinnen. In der Zukunft werdet ihr hierbei mogeln können, indem ihr die Linse der Wahrheit benutzt. Daher ist es am besten, bis dahin zu warten und nicht unnötig Geld zu verschwenden.

Der Welpe der Frau – Nur nachts
In einem Raum in der Seitenstraße, die der Zugbrücke am nächsten ist, ist eine Frau, die ihren Hund verloren hat. Bringt einfach den weißen Hund in der Nähe des Basars dazu, euch zu ihr zu folgen, und sie gibt euch zur Belohnung einen Herz-Container. Wenn ihr bemerkt, daß euch ein anderer Hund folgt, bringt ihn auch einfach zu ihr, um ihn loszuwerden.

Der Bombchu-Laden
Dieser befindet sich in einer Seitenstraße und verkauft sehr teure fernzündbare Bomben. Der Besitzer taucht erst auf, nachdem ihr die Bombentasche habt. Es lohnt sich nicht, Bombchus zu kaufen, da ihr später genug von ihnen umsonst findet, wenn ihr sie tatsächlich braucht.

Der Maskenladen
Dieser Laden ist anfangs geschlossen, aber im weiteren Verlauf des Spiels werdet ihr ihn betreten können, um euch eine Maske auszuleihen. Dies wird Link ermöglichen, seine Handels-Sequenz zu beginnen, die am Ende dieses Teils der Lösung erklärt wird. Im Endeffekt werdet ihr dadurch die Maske der Wahrheit erhalten, welche es euch ermöglicht, mit den grauen Steinen zu reden, die über die gesamte Spielwelt verstreut sind. Diese werden euch Tips zum Spielverlauf geben anstatt nur die Uhrzeit anzugeben, wenn ihr diese Maske tragt.

Das Schloss von Hyrule

Das Heim von Prinzessin Zelda. Während Links Jugend ist dies ein ziemlich kleiner Abschnitt – bis auf die Wachen, die euch anfangs hinauswerfen werden, sobald sie euch sichten. Vergeßt nicht, hierher zurückzukommen, sobald ihr einige Bomben habt, um die Große Fee zu besuchen.

1. Wenn ihr die Straße zum Schloß betretet, werdet ihr das Mädchen sehen, mit dem ihr auf dem Marktplatz geredet habt. Redet mit ihr, und sie wird euch verraten, daß sie Malon heißt und nach ihren Vater Talon sucht. Wenn ihr ihr eure Hilfe anbietet, wird sie euch ein Ei geben. Ihr werdet nicht einfach so zu den Schloßtoren gelangen können, also benutzt erstmal die Kletterpflanze neben ihr als Leiter.

2. Lauft über den Berggipfel und klettert durch den kleinen Turm am Tor nach unten. Ihr werdet euch an allen Wachen vorbeischleichen müssen, indem ihr dem eingezeichneten Weg folgt. Geht langsam hinter den beiden Wachen auf dem Hügel entlang und dann über die Wiese zu einer Wand in der Ecke. Wenn sie euch sehen, werfen sie euch sofort wieder hinaus, also bietet es sich an, die ganze Aktion tagsüber durchzuziehen. Nachts sind die Wachen nämlich aufmerksamer.

3. Wenn ihr Bomben habt, könnt ihr hierher zurückkehren und den Felsbrocken zerstören, der den Weg zur Großen Fee blockiert.

4. Schleicht vorsichtig die Seite des Hügels hinauf hinter den Wachen vorbei. Haltet Abstand zu dem Pfad auf der rechten Seite und dem Sichtbereich der dort patrouillierenden Wachen.

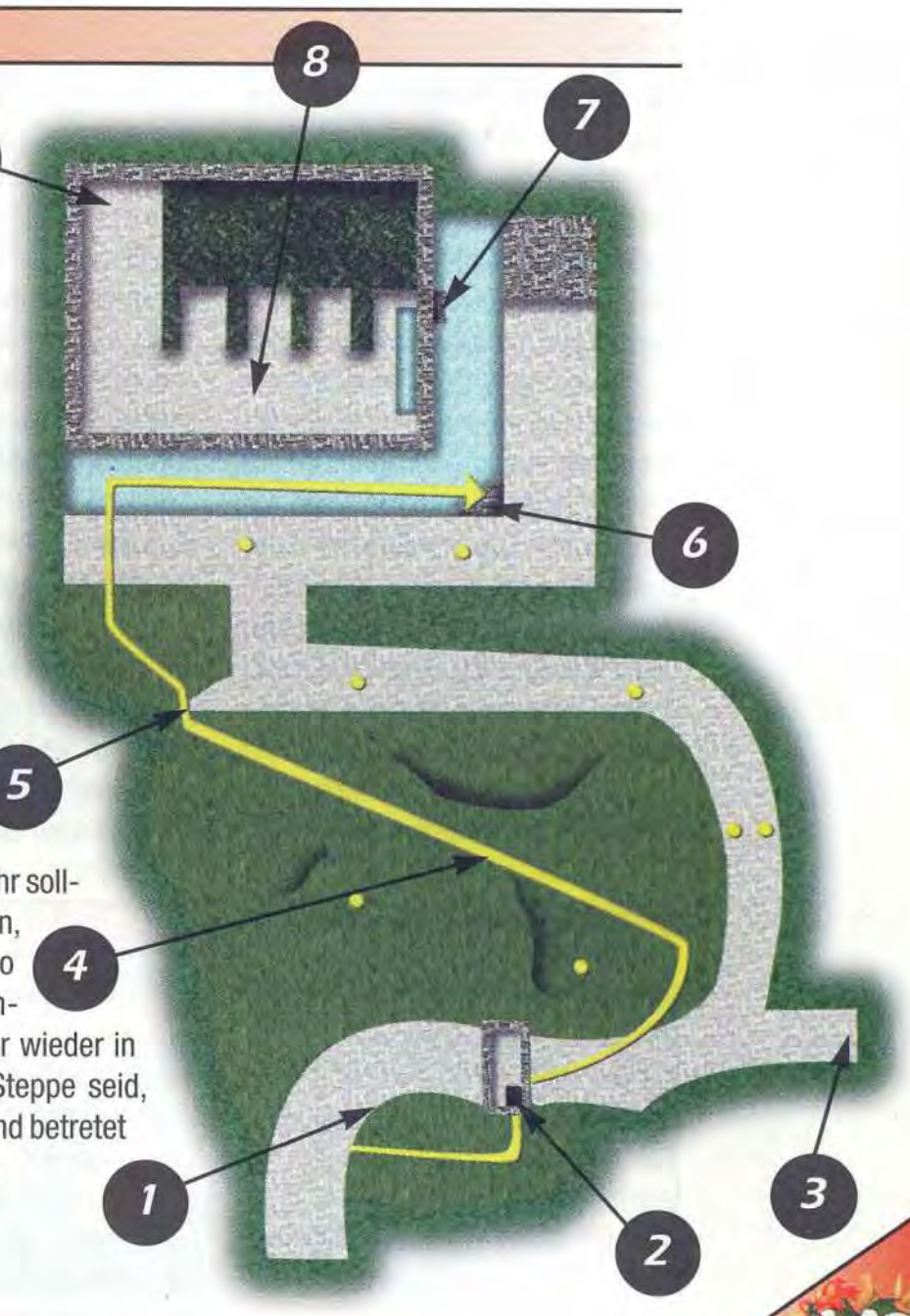
5. Geht zu der Mulde in der gegenüberliegenden Ecke, an den Schloßstufen vorbei, und benutzt die Klettermauer, um hinaufzusteigen.

6. Springt in den Burggraben und schwimmt nach unten, bis ihr einen dunklen dreieckigen Sims in der Ecke erreicht. Benutzt ihn, um wieder auf den Pfad zu gelangen – ihr seid nun sicher.

7. Euerem Ei sollte mittlerweile ein Hahn entschlüpft sein, also benutzt ihn, um den schlafenden Talon zu wecken. Wenn er noch nicht geschlüpft ist, werdet ihr noch einen Tag warten müssen. Nachdem Talon davongelaufen ist, solltet ihr die Blöcke ins Wasser schieben, so daß auf die gegenüberliegende Seite zum kleinen Gang springen könnt.

8. Nachdem ihr hindurchgekrochen seid, müsst ihr an fünf trickreichen Wachposten vorbeikommen. Rast nicht blind nach vorne, sondern bleibt auf Distanz und vor allem aus ihrem Sichtbereich. Prägt euch ihre Bewegungen ein und benutzt die Mauern und Hecken, um in den nächsten Bereich zu gelangen. Ihr könnt direkt hinter ihnen hergehen, ohne entdeckt zu werden. Solange ihr geht und nicht rennt, sollten sich keine größeren Probleme für euch ergeben. Irgendwann kommt ihr dann endlich in Zeldas Garten an.

9. Tretet an die Prinzessin heran, und sie wird beginnen zu sprechen. Nach dem Gespräch wird sie euch **Zeldas Brief** geben. Geht mit ihm in der Hand zu ihrer Assistentin Impa, die euch euer erstes Lied beibringt: **Zeldas Wiegenlied**. Dieses beweist eure Verbindung zur königlichen Familie, und ihr solltet es immer spielen, wenn ihr irgendwo das Tri-Force-Symbol seht. Sobald ihr wieder in der Hylianischen Steppe seid, geht nach rechts und betretet die Lon Lon-Farm.



Zelda's Wiegenlied

Lon Lon-Farm

Ähnlich wie der Marktplatz ist die Lon Lon-Farm grundsätzlich ein kleiner Bonus-Abschnitt mit einigen nützlichen Spielen und Gegenständen. Es ist ebenfalls das Heim eures zukünftigen Pferdes Epona - auf ihm werdet ihr als erwachsener Link reiten können.

Talons Küken-Spiel

Wenn ihr durch die erste Tür links tretet, trefft ihr auf den faulen Mann aus dem Schloß. Er wird euch zu einem kleinen Spiel auffordern – findet drei seiner Superküken unter etlichen weniger besonderen Federviechern. Er wird für jedes Spiel Zehn Rubine verlangen, und es läuft im Endeffekt einfach darauf hinaus, daß ihr jedes einzelne Küken aufhebt, bis ihr irgendwann die drei gefunden habt. Es lohnt sich allerdings, da die Belohnung eine Flasche ist, die die heilende Lon Lon-Milch beinhaltet.

Der Stall

Talon wird euch anbieten, zurückzukehren und auf Wunsch mehr Milch zu kaufen, falls ihr sie irgendwann brauchen solltet. Verschwendet aber nicht euer Geld, redet mit Malon, lernt Eponas Lied und spielt es den Kühen hier vor. Sie geben euch Milch umsonst! Dies funktioniert mit allen Kühen, die ihr im Spiel findet. Obwohl sie nützlich ist, kann die Milch in schwierigen Situationen etwas problematisch in der Handhabung werden. Am besten ihr ignoriert die Milch und benutzt die Flaschen, um Feen in den Feenquellen zu fangen. Diese heilen euch in dem Augenblick, in dem ihr eure letzte Lebensenergie verliert.

Nachdem ihr hier fertig seid, begebt euch nach draußen zur Pferdekoppel und redet mit Malon. Sie wird euch das Pony Epona vorstellen und euch, wenn ihr ihr eure Okarina zeigt, Eponas Lied beibringen. Ihr könnt das Lied als erwachsener Link benutzen, um das Vertrauen des Pferdes zu gewinnen, und als junger Link damit umsonst Milch von den Kühen bekommen.

Epona's Lied

Heilige Waldlichtung

Die heilige Waldlichtung findet ihr durch die verlorenen Wälder, und das ist nicht gerade die einfachste Aufgabe, da die Tunnel innerhalb der Wälder scheinbar einen eigenen Willen haben - jedenfalls werdet ihr des öfteren im Kreis laufen. Wenn ihr die verlorenen Wälder allerdings zum ersten Mal betretet, ist die Sache ein wenig einfacher, da ihr der Musik folgen könnt. Falls ihr immer noch Schwierigkeiten habt, könnt ihr einfach den folgenden Weg gehen: rechts, links, rechts, links, geradeaus, links und dann rechts. Ihr werdet diesen Weg lernen müssen, da es später keine Musik als Orientierungshilfe gibt.
Wenn ihr hier angekommen seid, müßt ihr den Wolf zerstören, um das Tor zu öffnen. Deku-Nüsse erweisen sich hier als nützlich, da der Wolf andauernd eure Attacken blockt. Versucht ihn also mit den Nüssen zu lähmen und schlagt dann zu. Wenn ihr keine Nüsse habt, nehmt den Wolf mit Z ins Ziel und wartet, bis er angreift. Schlagt nun zu, während er verwundbar ist.

Nachdem der Wolf besiegt und das Tor offen ist, geht durch das Labyrinth und benutzt euren Schild, um die Nuß-spuckenden Gegner auf gewohnte Art auszuschalten. Das Labyrinth ist ansonsten nicht allzu schwierig, und irgendwann kommt ihr zu einem offenen Gebiet. Die grauen Stufen am Ende bringen euch zu Salia, die euch **Salias Lied** beibringt.

Auf dem Weg zurück die Treppe hinunter werdet ihr eine Leiter sehen, die euch zu einer Feenquelle bringt. Hier könnt ihr eure Energie aufladen und, falls ihr eine leere Flasche zur Hand habt, einige Feen zur späteren Verwendung einfangen. Diese Quellen sind über die gesamte Spielwelt verteilt und es ist eine gute Idee, eine Fee in einer Flasche dabei zu haben, bevor ihr einen Dungeon betretet – auch wenn dies bedeutet, daß ihr etwas zurückgehen müßt, um sie zu holen.

Salias Lied

Die verlorenen Wälder

Nun ist es an der Zeit, die verlorenen Wälder selbst zu untersuchen. Dieser Ort kann recht verwirrend sein, daher ist es am besten, zuerst in den Kokiri-Wald zurückzukehren und die Wälder erneut zu betreten. Dadurch gewinnt ihr eure Orientierung wieder.

Der rechte Pfad
Wenn ihr dem rechten Pfad folgt, werdet ihr in einiger Entfernung einen silbernen Gong sehen. Wenn ihr ihn dreimal hintereinander mit eurer Schleuder trefft, bekommt ihr eine **Deku-Kern-Munitionstasche**.

Links von euch könntet ihr eine Leiter bemerken. Wenn ihr sie hinabsteigt und dann auf die Holzplattform steigt, tauchen zwei Skullkids auf. Sie werden euch zu einem kleinen Musikspiel auffordern, wo ihr ihre Melodien nachspielen müßt. Nachdem ihr dreimal erfolgreich wart, erhaltet ihr ein Herzstück als Belohnung. Dies ist grundsätzlich recht einfach, aber die Melodien werden mit der Zeit länger, so daß es sich lohnen könnte, sie aufzuschreiben, während die Skullkids sie spielen.

Der linke Pfad
Wenn ihr den linken Pfad nehmt, werdet ihr in einen Raum mit zwei Holzplattformen kommen. Wenn ihr euch auf die niedrige Plattform vor das Skullkid stellt und Salias Lied spielt, wird es euch ein Herzstück geben.

Wenn ihr den Tunnel direkt hinter euch nehmt und den spuckenden Gegner dort besiegt, wird er euch die Fähigkeit anbieten, mehr Deku-Stöcke zu tragen. Allerdings kostet euch die Sache 40 Rubine und ist im Endeffekt nicht gerade lebenswichtig. In diesem Raum findet sich ebenfalls ein **Bohnen-Pflanzpunkt**, der euch als erwachsener Link den Zugang zu einem weiteren Abschnitt ermöglicht – vergeßt also seine Position nicht !

Geheime Wege
Es gibt zwei Steinblöcke in den verlorenen Wäldern, die ihr, sobald ihr Bomben habt, in die Luft sprengen könnt. So öffnet ihr den Weg zu einigen geheimen Bereichen. Es gibt einen neben der Abkürzung nach Goronia und einer in der Nähe von Eingang vom Kokiri-Wald her, also merkt euch diese für später.

Das Dork Kakariko

Dies ist grundsätzlich eine kurze Verschnaufpause, bevor ihr euch auf den Weg den Todesberg hinauf macht. Ihr findet hier auch einige nützliche Gegenstände. Am besten ist es, einige Zeit damit zu verbringen, herumzuspazieren und mit den Leuten zu reden. Vergesst nicht, daß das Dorf Kakariko auch der Standort des Skulltula-Hauses ist, wo ihr eure Gold-Skulltulas gegen Geschenke eintauschen könnt. Zuerst solltet ihr vielleicht mit der Dame in der weit entfernten rechten Eche reden.

Die Küken-Dame
Diese Dame hat ihre Küken verloren und wird euch mit einer leeren Flasche belohnen, wenn ihr all ihre sieben Küken auftreiben und in ihren Laufstall zurückbringen könnt.
Küken 1 - Dieses Küken sollte ganz in der Nähe herumwandern. Hebt es auf und geht zu der Treppe in der Nähe des Friedhofs. Schwebt mit Hilfe des Kükens von oben herab über das Loch, so daß ihr auf der anderen Seite des kleinen Zauns landet. Werft es wieder darüber zurück.
Küken 2 - Dieses ist unten in diesem Bereich, lasst euch also vom Rand herunterfallen, hebt es auf und geht dann die Rampe hinauf, um es über den Zaun zu werfen, über den ihr gerade gesprungen seid.
Küken 3 - In dem Bereich über der Leiter, über die ihr diesen abgeschlossenen Bereich verlassen müsst.
Küken 4 - Links vom Laufstall befindet sich ein kleines höhergelegenes Stück Land mit einen großen Zaun darauf. Feuert mit der Schleuder auf das Küken auf der anderen Seite, um es herunterzuwerfen, so daß ihr es aufheben könnt.
Küken 5 - Zerstört die Kiste in einiger Entfernung, um dieses Küken zu entdecken.
Küken 6 - Dieses findet sich in der Nähe des Eingangs zum Dorf.
Küken 7 - Das letzte Küken ist in der Nähe des Tores zum Todesberg-Pfad.

Der Müller
Redet mit dem musikalischen Mann in der Mühle, er wird sich euer Gesicht für die Zukunft einprägen und euch später etwas beibringen, das für euer Vorankommen wichtig ist.

Die Torwache
Zeigt dem Wachmann am Tor (vor dem Pfad zum Todesberg) Zeldas Brief, damit er euch durchläßt. Er wird euch um eine Maske für seinen Sohn bitten. Geht zurück zum Hyrule-Maskenladen und leiht euch dort die Fuchsmaske. Bringt sie zu ihm und er wird sie euch für 15 Rubine abkaufen (5 Rubine sind euer Gewinn). Ihr könnt nun die Schädelmaske ausleihen. Wie zuvor erwähnt sind die Masken teil der Handelssequenz des jungen Link, die am Ende dieses Teils der Lösung erklärt wird.

Der Brunnen
Dieser Brunnen wird zur **Linse der Wahrheit**, aber ihr werdet dafür als erwachsener Link hierher zurückkehren müssen.

Der Friedhof
Der Friedhof birgt einige sehr wichtige Gegenstände, sowohl für den jungen als auch den erwachsenen Link. Es gibt außerdem einen **Bohnen-Pflanzpunkt** auf der linken Seite des Friedhofs.

Spielt tagsüber Zeldas Wiegenlied am großen königlichen Grabmal im hinteren Bereich des Friedhofs, um ein Loch freizulegen. Schaltet die Fledermäuse aus. Die hintere Tür führt euch in einen Raum um den ein dünner Pfad führt. Berührt den grünen Strom nicht und weicht den untoten Gegnern aus. Wenn ihr ihnen zu nahe kommt, werdet ihr einen Schrei hören und gelähmt werden. Wenn ihr dann in

Reichweite eines Untoten seid, wird dieser auf euch zukommen und euch schnappen. Versucht bis zum anderen Ende des Raumes zu kommen und schaut euch die Inschrift auf der Wand an, um die **Hymne der Sonne** zu lernen. Dies ist ein nützliches Lied, das aus Tag Nacht und aus Nacht plötzlich Tag werden läßt und überall angewandt werden kann.

Zieht nachts am Grabstein, vor dem grüne Blumen blühen, um ein weiteres Loch freizulegen. Laßt euch hinabfallen, um den sehr wichtigen Hylianischen Schild zu bekommen. Wenn ihr ihn als junger Link benutzt, könnt ihr ihn nicht wie einen normalen Schild benutzen, da er Link noch zu schwer ist. Stattdessen wird Link ihn auf dem Rücken zum Schutz benutzen, was sich auf dem Weg zum Gipfel des Todesberges als sehr nützlich erweist, da dort die Gefahr herabfallender Felsbrocken besteht. Ihr bemerkt vielleicht, daß in diesem Grab eine braune Wand hinter der Kiste ist. Wenn ihr eine Bombe habt, könnt ihr sie sprengen und so eine weitere Feenquelle freilegen.

Nachdem ihr hier alles erledigt habt, solltet ihr der Wache am Tor Zeldas Brief zeigen und euch auf den Weg den Berg hinauf machen, nach Goronia.

Der Todesberg-Pass

Dieser bringt euch zu Dodongos Höhle, wo ihr den zweiten Spirit-Stein aufsammeln könnt. Zuerst ist der Eingang allerdings durch einen riesigen Felsbrocken blockiert, so daß ihr vorher Goronia ein Stück weiter oben besuchen müsst. Der Pfad bringt euch irgendwann ganz nach oben zum Gipfel des Todesbergs. Anfangs könnt ihr allerdings nur nach Goronia gehen, da noch einige Felsen euren Weg blockieren. Als junger Link lohnt es sich, nur aus einem Grund, den Gipfel des Todesbergs zu erklimmen: oben wartet die Große Fee, die euch magische Fähigkeiten verleiht, so daß ihr euch auf den Weg machen solltet, sobald ihr Bomben habt.

Unterwegs werdet ihr noch in den Wänden an den Seiten einige Stellen bemerken, die ihr später aufbomben könnt. Ihr erkennt sie leicht an andersfarbigen, türförmigen Stellen in der Bergwand. Es lohnt sich auf jeden Fall, sie aufzusprengen, da ihr dahinter Kühe und goldene Skulltulas findet. Begebt euch aber erstmal nach Goronia, die Stadt liegt auf der rechten Seite von der roten Fahne aus gesehen.

Goronia
Hier müsst ihr zuerst mit dem König reden. Begebt euch zum untersten Stockwerk und spielt Zeldas Wiegenlied auf der grauen, pfotenförmigen Matte. Seine Tür wird sich öffnen und ihr könnt hinein in seine Kammer. Wenn ihr mit ihm redet, wird er anfangs nicht sonderlich beeindruckt von eurem Auftreten sein, aber das lässt sich schnell ändern.

Spielt ihm Salias Lied vor, um ihn aufzuheitern, und er wird euch nach seinem kleinen Tanz das Goronen-Armband geben. Damit könnt ihr Bomben aufheben und damit den Felsbrocken vor Dodongos Höhle zerstören. Bevor ihr euch auf den Weg macht, solltet ihr noch einige kleine Tricks probieren.

Die Vase
Entzündet die Fackeln im Raum des Königs mit einem Deku-Stock und die riesige Vase wird anfangen, sich zu drehen. Geht hinauf in den zweiten Stock, pflückt euch eine Bombe und werft sie in die Vase. Ein direkter Treffer wird mit einem Herzcontainer belohnt.

Der Roller
Stoppt den riesigen rollenden Goronen mit einer gut getimeten Bombe und ihr bekommt die **große Bombentasche**. Damit könnt ihr viele Bomben tragen und nun auch auf dem Hyrule-Marktplatz die Bowlingbahn und den Bombchu-Laden besuchen.

Hymne der Sonne

CE
Nintendo64 und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen.

good vibrations ...

LX4 Tremor
Das Rumble Pak, das keine Batterien benötigt. Rüttelt Xtra stark!
Unverb. Preisempf. 29,95 DM

LX4 Tremor + 1MB
LX4 Tremor mit integrierter 1MB-Memory Card
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

G64 Controller
Das ergonomische N64-Joypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs. Mit Memory Card-Schacht
Unverb. Preisempf. 59,95 DM

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik
- Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien
- Digitale Fingertip-Schaltung
- Analoges Gas- und Bremspedal
- Ergonomisches Design

Unverb. Preisempf. 139,95 DM

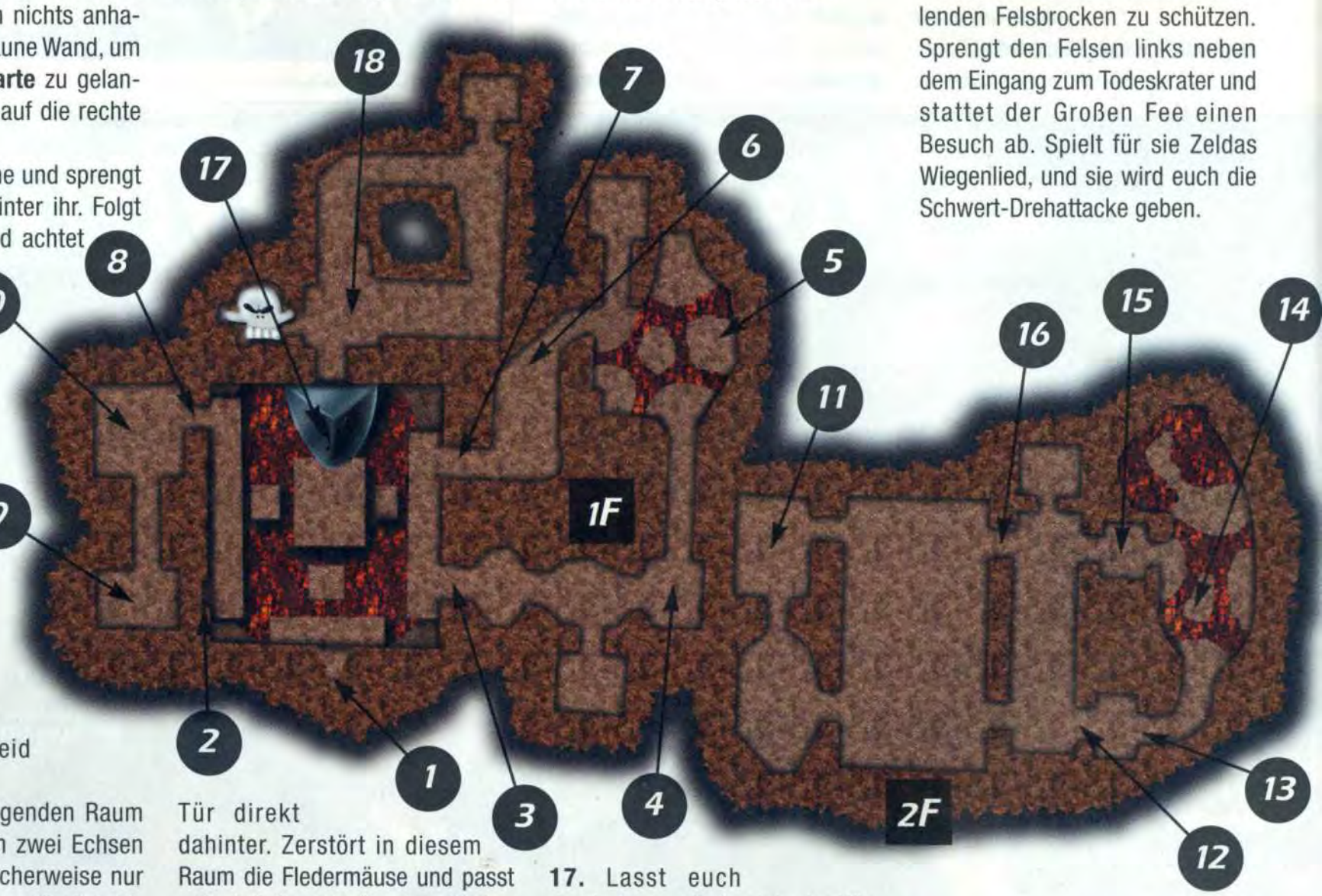
Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48

Dodongos Höhle

Bevor ihr die Höhle betreten könnt, müßt ihr in den kleinen Bereich über dem Felsbrocken kommen. Ihr findet dort eine Bomben-Blume, die ihr aufheben und über den Zaun werfen könnt. Wenn ihr gut zielt, wird der Felsbrocken zerstört und ihr könnt nun in die Höhle. Vergeßt nicht, euch den **Bohnen-Pflanzpunkt** hier zu merken.

1. Zuerst müßt ihr eine Bombe pflücken und die braune Wand sprengen.
2. Begebt euch zur linken Seite des Hauptraums und passt dabei auf die Laserwachen auf. Ihr könnt sie mit einer Bombe ausschalten, aber solange ihr in Bewegung bleibt, können sie euch eh nichts anhaben. Sprengt die braune Wand, um an die **Dungeon-Karte** zu gelangen und geht dann auf die rechte Seite des Raumes.
3. Zerstört die Wache und sprengt die braune Wand hinter ihr. Folgt dem Durchgang und achtet dabei auf die grünen Echsen (sie explodieren, wenn ihr sie berührt).
4. Schiebt eine der Statuen auf den Schalter, damit die Tür dauerhaft geöffnet wird, und geht hindurch. Im nächsten Raum wartet ein Paar Fledermäuse, also seid vorsichtig.
5. Betretet den folgenden Raum und ihr werden von zwei Echsen angegriffen, glücklicherweise nur jeweils von einer auf einmal. Schlagt auf sie ein und passt dabei auf ihre Angriffe auf. Nachdem ihr beide besiegt habt, öffnet sich die Tür zum nächsten Raum.
6. Rennt durch in den nächsten Raum und entzündet schnell die drei Fackeln, um die nächste Tür zu öffnen. Die großen Drachen sind langsam und ihr könnt ihnen leicht ausweichen.
7. Stellt euch auf den Schalter im folgenden Korridor. Ihr werdet bemerken, daß ihr euch dem großen Startraum nähert und die Tür auf der rechten Seite nun offen ist.
8. Begebt euch zur gegenüberliegenden Seite des Raumes und geht durch die nun offene Tür auf der rechten Seite.
9. Dieser Raum ist voller Bomben, ihr müsst zuerst die braune Wand sprengen, um den **Kompaß** zu bekommen. Seid vorsichtig bei der Statue vor der Kiste, da sie plötzlich zum Leben erwacht. Haltet ihn einfach fest, indem ihr die beiden anderen Statuen bewegt und bewerft ihn dann mit Bomben.
10. Geht zurück in den Bombenraum und hebt die einzelne Bombe an der Tür auf. Legt sie in die Lücke in der Bombenreihe um die große Uhr herum. Bumm! Schon habt ihr eine neue Treppe freigelegt.
11. Zerstört die Spinnen auf den Kletterpflanzen und geht durch die Tür direkt dahinter. Zerstört in diesem Raum die Fledermäuse und passt auf, daß ihr nur die eine Statue berührt, die die Leiter auf der rechten Seite der Säule blockiert. Bewegt sie und klettert die Leiter hinauf, wo ihr einen Schalter umlegen müsst.
12. Geht ´rüber zur Hängebrücke und lasst euch hinab in den nächsten Raum. Bewegt euch vorsichtig und achtet dabei auf die sich drehenden Stachelscheiben, die am Boden entlangfahren. Geht zu dem grauen Block mit der Leiter darüber und springt auf die niedrige Plattform dahinter. Schnappt euch die Bombe und werft sie so, daß die braune Wand zerstört wird, die den Durchgang blockiert.
13. Schießt mit eurer Schleuder auf das Augensymbol, um das Feuer im nächsten Raum auszuschalten, und springt darüber hinweg.
14. Folgt dem Korridor. Ihr gelangt in einen Raum mit zwei weiteren schwertschwingengen Echsen. Schaltet sie wie zuvor aus und die nächste Tür öffnet sich.
15. Schießt auf die Augen im nächsten Raum, um das Feuer auszuschalten. Das zweite Auge ist in einer Alkove links von der zweiten Plattform.
16. Geht weiter voran, vergeßt unterwegs aber nicht die **Bombentasche**. Irgendwann kommt ihr zu einem Schalter, der eine der Plattformen im Anfangsraum hebt.



17. Lasst euch durch das zweite Loch in der Hängebrücke fallen und ihr landet auf der blauen Boss-Statue. Werft eine Bombe in jedes seiner Augen, um seinen Mund zu öffnen.
18. Arbeitet euch die Seitentunnels entlang und drückt den Block in die Mitte des zentralen Raums, um die Boß-Tür zu öffnen. Dort müsst ihr ein Loch in den Boden bomben, um gegen Dodongo antreten zu können.

Boß – König Dodongo
Dies ist ziemlich einfach. Sucht euch eine Ecke mit einer Bombe darin aus und wartet, bis Dodongo sich euch nähert. Sobald er den halben Weg hinter sich hat, schnappt euch die Bombe, lauft auf ihn zu und werft sie ihm in den Rachen. Sie wird in ihm explodieren und er daraufhin zusammenbrechen. Schlagt ihn dann mit eurem Schwert. Er wird sich nun zu einer Kugel zusammenrollen und euch so angreifen. Rennt also zurück in eure Ecke und benutzt den hylianischen Schild, um euch vor ihm zu schützen. Wiederholt die ganze Sache, bis er besiegt ist.

Bevor ihr Goronia verlasst, solltet ihr euch zuerst auf den Weg zum Gipfel des Todesbergs machen. Benutzt dabei euren hylianischen Schild, um euch vor den herabfallenden Felsbrocken zu schützen. Sprengt den Felsen links neben dem Eingang zum Todeskrater und stattet der Großen Fee einen Besuch ab. Spielt für sie Zeldas Wiegenlied, und sie wird euch die Schwert-Drehattacke geben.

Krall' sie dir!

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne teure Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-Zone im Abo:
Als ultrascharfe
Prämie erhältst Du
entweder die
N64-Memory Card oder
das LX4 Rumble Pak.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

❍ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
❍ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir N-ZONE, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte N-ZONE jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

1040

Zoras Fluss

Der Bohnenverkäufer
Dieser Mann ist gleich hinter den Felsen, die ihr sprengen müßt. Er verkauft euch die Bohnen, die ihr in die Erdlöcher pflanzen könnt. Probiert es gleich an dem Loch neben ihm aus! Merkt euch seinen Standort, da ihr euch hier Bohnen für all die **Bohnen-Pflanzpunkte** kaufen müßt, die zuvor erwähnt wurden.

Begebt euch zum Wasserfall und spielt Zeldas Wiegenlied, um Zugang zu Zoras Reich zu bekommen.

Zoras Reich

Ihr müsst hier lediglich einen Fisch aufsammeln. Ihr könnt einen im Laden kaufen oder in dem Wasser rechts neben dem Laden selbst einen fangen, falls ihr eine leere Flasche parat habt.

Das Tauchspiel
Das Tauchspiel befindet sich links neben dem Raum des Königs. Wenn ihr den Wasserfall hinunterspringt und alle Rubine unten aufsammelt, bekommt ihr eine Silberne Schuppe als Belohnung. Schnappt sie euch und taucht unter Wasser durch die Tür gegenüber des Wasserfalls.

Hylia-See

Redet mit Zora und schaut euch unter Wasser nach einer Flasche um. Taucht hinab und sammelt sie auf. Kehrt dann in Zoras Reich zurück und zeigt dem König den Brief in der Flasche.

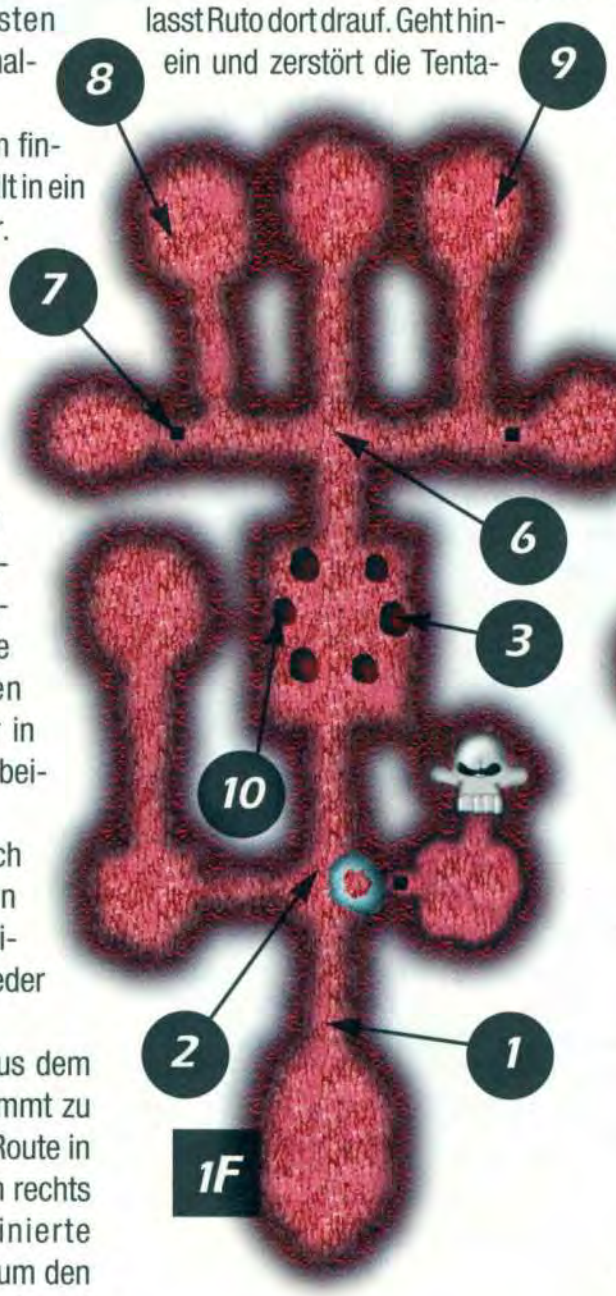
Er wird nun aus dem Weg gehen und den Durchgang zu Zoras Quelle freigeben.

Zoras Quelle

Am gegenüberliegenden Ende des Wassers ist ein Flecken Land. Zerstört den Felsen, um eine Große Fee freizulegen, sie bringt euch Farores Wind bei. Geht zurück und bietet den Fisch Jabu-Jabu an. Er wird sein Maul öffnen und ihr könnt hineingehen.

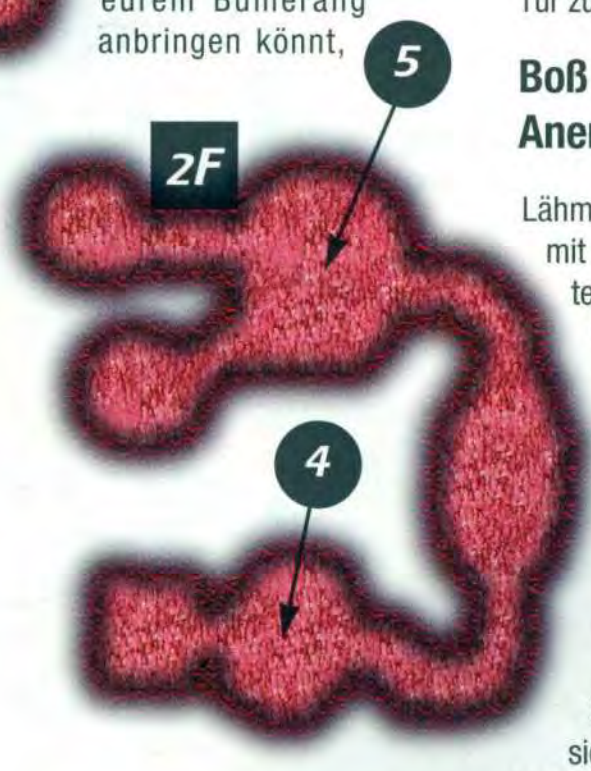
Im Inneren von Jabu-Jabu

1. Folgt zuerst dem Korridor. Schießt auf das weiße Stück Fleisch, das von der Decke hängt, um die Tür am Ende zu öffnen.
2. Lauft durch den nächsten Raum und ignoriert den Schalter auf der linken Seite.
3. Im nächsten großen Raum findet ihr Prinzessin Ruto. Sie fällt in ein Loch hinab, also folgt ihr. Redet zweimal mit ihr, sie wird euch bitten, sie zu tragen. Schnappt sie euch und geht durch die Tür direkt hinter euch.
4. Werft Ruto in dem Raum mit dem Wasser zuerst auf den Vorsprung auf der anderen Seite, bevor ihr den Schalter betätigt. Wenn ihr sie jemals irgendwie verlieren solltet, könnt ihr sie wieder in dem Raum finden, in den ihr beide gefallen seid.
5. Weiter geht's vorwärts durch die Tunnel. Irgendwann kommt ihr zu einer beweglichen Plattform, die euch wieder in den ersten Stock bringt.
6. Geht durch den Raum, aus dem ihr gefallen seid, und ihr kommt zu einer Stelle, an der sich die Route in drei Wege aufteilt. Geht nach rechts und benutzt das kombinierte Gewicht von Ruto und Link, um den Schalter zu drücken. Geht hinein und besiegt die fliegenden Gegner, um den **Bumerang** zu bekommen.
7. Verlaßt nun den Raum und geht direkt geradeaus, bis ihr einen zweiten Schalter erreicht. Drückt ihn und lasst Ruto dort drauf. Geht hinein und zerstört die Tentakel. Visiert es an und lockt es heraus, bevor ihr den Bumerang werft. Nach einigen Treffern gehört die **Karte** euch.



8. Geht nach dem Verlassen des Tentakelraums gleich nach links und zerstört alle Blasen darin, um den **Kompaß** zu kriegen.
9. Geht in den Raum auf der rechten Seite des ersten Schalterraums und zerstört die Tentakel auf die gleiche Art. Damit schaltet ihr die Große auf dem mittleren Pfad aus.
10. Begebt euch zum Raum mit den Löchern im Boden (wo ihr Ruto zuerst getroffen habt). Laßt euch in das der Wand nächste Loch ganz rechts fallen. Geht den Weg hinter euch entlang, und ihr gelangt in den Boß-Raum.

Mini-Boß – Riesenkrake
Dies ist ziemlich einfach. Sobald ihr einen Treffer mit eurem Bumerang anbringen könnt,



wird der Boß gelähmt sein. Wartet, bis er anfängt sich zu drehen, und feuert eure Waffe nochmal direkt bevor er aufhört. Dadurch sollte er nochmal gelähmt werden, hoffentlich mit dem Rücken zu euch gewandt, denn dies ist sein einziger verwundbarer Punkt. Schlagt nun mit dem Schwert zu. Wiederholt den Vorgang sechs oder sieben mal, um ihn zu besiegen.

Jetzt müsst ihr auf die Plattform in den nächsten Stock steigen, die wabbligen Plattformen überqueren (indem ihr sie mit eurem Bumerang trefft). Nehmt die nächste Aufzugs-Plattform nach unten und ihr findet euch wieder in dem Raum mit den Kisten. Nehmt eine der Kisten und stellt sie auf den Schalter. Dies führt euch in einen Raum voller Quallen, die ihr alle ausschalten müsst, bevor ihr die Mauer erklettert. Schlagt von dort gegen das weiße Stück Fleisch, das von der Decke hängt, und die Tür zum Hauptboß öffnet sich.

Boß – Elektrische Anemone

Lähmt den Hauptteil des Körpers mit eurem Bumerang und schaltet dann soviele Elektro-Quallen wie möglich aus. Der Boß wird dann einen langen elektrischen Strahl abfeuern, also lauft um ihn herum und versucht beim dauernden Feuern einen Treffer mit eurer Waffe zu landen. Lauft heran, sobald er gelähmt ist, und schlagt mit eurem Schwert zu. Wiederholt dies sieben oder acht mal, um ihn zu besiegen, und ihr erhaltet daraufhin den dritten Spirit-Stein.

Zeitreisen
Ihr habt nun die drei Steine und damit die Möglichkeit, durch die Zitadelle der Zeit in die Zukunft zu reisen. Ihr könnt jederzeit zeitreisen und, falls ihr direkt in Links Erwachsenenalter springen wollt, dies sofort tun. Wenn ihr das Abenteuer des jungen Link abschließen wollt, ist nun allerdings ein guter Zeitpunkt.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

Theo Kranz Versand & LÄDEN

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NURNBERG

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

NINTENDO 64

MARIO KOMPLETT PAK NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	244,-
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER LX4	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95

GOEMON 2 (FEB) 129,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95

1080° Snowboarding 89,95 | Bomberman Hero 89,95
Earthworm Jim 3D(Feb)99,95 | Mission Impossible 99,95

STAR WARS:ROGUE S. 109,95

CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,95
CENTRE COURT TENNIS	124,95
CHARLIES BLAST TERRITORY (MÄRZ)	89,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM (SVR)	64,95
FIFA '99 (MÄRZ)	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 (MÄRZ)	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (APRIL)	109,95
LYLAT WARS	89,95
MADDEN NFL '99 (SVR)	99,95

Banjo & Kazooie 89,95 | F1 World G.P. 89,95
Buck Bumble 99,95 | Shadowgate 64 (März) 129,95

MARIO KART 64	89,95
MARIO PARTY (MÄRZ)	89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95

TUROK 2 (Dt.Vers.) 88,88
TUROK 2(engl.PAL-Vers) 99,95

NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NFL BLITZ	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL '99	109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99	94,95
RACING SIMULATION 2 (MÄRZ)	119,95
RAKUGA KIDS	129,95
RAT ATTACK (FEB)	129,95
RAYMAN 2 (MÄRZ)	119,95
SCARS	109,95
SHADOWGATE 64 (MÄRZ)	129,95
SNOWBOARD KIDS 2 (FEB)	89,95
SPACE RACE (APRIL)	109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95

STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIRTUAL POOL (FEB)	109,95
V-RALLY	99,95
WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF (SVR)	119,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	94,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD	49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	69,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA PRO '98	89,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	49,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95

ZELDA 64 109,95

WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPEOUT 64	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - LIMITED EDITION	179,95
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

Mario Party (März) 89,95 | FIFA '99 (März) 109,95
Extreme G 2 99,95 | V-Rally 99,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Versandkosten bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS DM 6,- zuzüglich Nachnahmegebühr, Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY CRAZY CASTL.3(MÄR)	64,95
BUGS BUNNY & LOLA (JAN)	54,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D (JAN)	64,95
HARVEST MOON	59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 (JAN)	64,95
LEGEND OF RIVER KING (MÄRZ)	69,95
MEN IN BLACK (JAN)	64,95
NBA JAM '99 (JAN)	64,95
NFL BLITZ	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
SHADOWGATE (MÄRZ)	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY (FEB)	64,95
WARIO LAND 2 (FEB)	69,95
ZELDA IV - DX (JAN)	64,95

GAMEBOY

GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCH.FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, PINK)	109,-
BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
GB POCK.CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DONKEY K. LAND 2 - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
DR. FRANKEN 2	44,95
DSCHUNGELBUCH - CLASSIC	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTERS	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MEGA MAN 2	29,95
MYSTICAL NINJA - GOEMON	59,95
ON THE TILES	44,95
OTTIFANTEN	59,95
SCHIFFE VERSENKEN	59,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
STREETFIGHTER 2 - CLASSICS	44,95
TAMAGOTCHI	44,95
V-RALLY	64,95

SUPER-NINTENDO

ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
CIRCUS MYST.: MICKEY & MINNIE	74,95
DONKEY KONG COUNTRY 3-CLASS.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST - CL.	74,95
SCHLÜMPFE - CLASSICS	74,95
SIMCITY - CLASSICS	69,95
SUPER MARIO KART - CLASSICS	59,95
SUPER METROID - CLASSICS	74,95
SUPER STAR WARS	59,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
STAR WARS: EMPIRE STRIKES BA.	89,95
WILLIAM'S ARCADES GREAT. HITS	99,95
ZELDA III - CLASSICS	59,95

Theo KRANZ VERSAND

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

SPACE BEAMER
Der Nr.1 Hit aus den USA ("Toy of the Year" 1997)
jetzt auch in Deutschland!

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) .59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) .79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95
V2 Team Set (Feb) .149,95
V2 Firestorm (Feb) .89,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFER-BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

Die Handelssequenz des jungen Link

Grundsätzlich geht es in der Handelssequenz des jungen Link um die

Masken aus dem Maskenladen von Hyrule. Der Laden öffnet nicht, solange ihr nicht mit dem Torwächter im Dorf Kakariko geredet habt. Danach solltet ihr zuerst in den Laden gehen und die Fuchsmaske ausleihen.

Bringt sie zurück zum Wächter, und er zahlt euch 15 Rubine dafür (5 Rubine Gewinn für euch). Wenn ihr wieder in den Maskenladen kommt, könnt ihr die Schädelmaske ausleihen. Ihr müßt sie dem Skullkid in den verlorenen Wäldern geben, dem ihr Salias Lied vorgespielt habt.

Daraufhin könnt ihr euch die gruselige Maske im Laden ausleihen, die ihr dem kleinen Jungen auf dem Kakariko-Friedhof geben könnt. Er ist dort nur tagsüber anzutreffen.

Wenn ihr dies erledigt habt, könnt ihr euch die Hasenmaske ausleihen. Jetzt müßt ihr sieben Jahre in die Zukunft springen, um die Sequenz zu komplettieren. Danach könnt ihr zur Zeit des jungen Link zurückkehren. Wenn ihr die hylianische Steppe rechts neben der Lon Lon-Farm untersucht, werdet ihr einen joggenden Mann sehen. Anfangs wird er nicht mit euch reden, also folgt ihm, bis er eine Ruhepause einlegt. Er wird euch dann von seinem Wunsch erzählen, frei wie ein Hase herumzulaufen und nicht von den Skeletten angegriffen zu werden (ihr werdet nicht angegriffen, wenn ihr die Hasenmaske tragt). Benutzt die Maske, und er wird euch soviel zahlen, wie eure Geldbörse tragen kann (hier erweisen sich die Gold-Skulltulas als praktisch, sammelt zehn von ihnen, um die Erwachsenen-Geldbörse aufzusammeln).

Die Handelssequenz des jungen Link ist nun komplett und wenn ihr wieder in den Maskenladen kommt, könnt ihr die Maske der Wahrheit aufsammeln. Es gibt noch drei weitere Masken, die ihr zwar nicht verkaufen könnt, die jedoch lustige Auswirkung auf die Reaktionen von Leuten haben, während ihr sie tragt.

Gold-Skulltula-Austausch

Gold-Skulltula-Symbole sind überall zu finden und es gibt insgesamt 100 von ihnen. Für manche von ihnen müßt ihr in frühere Abschnitte zurückkehren, da ihr sie nur mit Hilfe späterer Waffen, wie bspw. des Bumerangs, bekommen könnt. Jeweils 10 Symbole befreien ein Kind von einem Fluch, und ihr könnt sie im Skulltula-Haus im Dorf Kakariko besuchen.

10 - Erwachsenen-Geldbörse (ihr könnt damit 200 Rubine tragen)
20 - Stein der Qual (wenn ihr ein Rumble Pak benutzt, wird es in der Nähe von geheimen Löchern vibrieren)
30 - Riesen-Geldbörse (ihr könnt 500 Rubine tragen)
40 - Bombchu (eine fernzündbare Bombe)
50 - Herzstück
100 – Riesiger Rubin

Hylia-See

Der Hylia-See hat keinerlei Bedeutung für das Abenteuer des jungen Link, aber es finden sich dort trotzdem einige interessante Sachen.

Dieser Ort ist auch für das Erlernen eines exklusiven Lieds in der Zukunft hilfreich.

Das Angelspiel
Dies ist anfangs nur für den jungen Link zugänglich, da ihr zu der kleinen Insel in der Nähe der Vogelscheuchen schwimmen müßt. Für 20 Rubine könnt ihr eure Angelrute in einen kleinen Teich auswerfen und versuchen, einen möglichst großen Fisch zu erwischen. Der Besitzer wird euch beibringen, wie es funktioniert. Wenn ihr einen Zehnpfünder fangen könnt, wird er euch mit einem Herzstück belohnen. Wenn ihr Links Haus durchsucht habt, könnte euch die Schrift auf der Wand aufgefallen sein, auf der der bisher größte Fisch erwähnt wurde – jetzt wißt ihr, warum. Wenn ihr es schafft, einen 20-Pfund-Fisch zu angeln, bekommt ihr zur Belohnung die Goldene Schuppe.

Die Vogelscheuchen

Wenn ihr mit den beiden Vogelscheuchen redet, werdet ihr herausfinden, daß eine von ihnen, Pierre, den Wunsch zu reisen hat, während die niedrigere, Bonooru, sehr musikalisch ist. Redet mit beiden von ihnen und spielt dann für Bonooru etwas auf eurer Okarina. Dies ist der Augenblick, indem ihr kreativ sein könnt, da ihr ein eigenes Lied aus acht Noten komponieren müßt. Wenn Bonooru anfängt zu tanzen, solltet ihr euch die gespielte Melodie aufschreiben. Wenn ihr ihn als erwachsener Link nochmals besucht und ihm das selbe Lied noch einmal vorspielt, kreiert ihr das **Vogelscheuchen-Lied**. Wenn ihr das Lied danach an bestimmten Orten spielt, wird Pierre auftauchen. Ihr könnt mit dem Kletterhaken auf ihn feuern und so Zugang zu neuen Bonusgebieten erhalten.

Da Links Jugend nun abgeschlossen ist, müßt ihr bis zum nächsten Monat auf den Rest der Lösung warten, wo Link erwachsen wird und sich den Weg zum bösen Ganondorf freikämpft. Hyrule hat sich in der Zukunft verändert und ihr werdet euch mit neuen Gegnern herumschlagen und brandneue Waffen aufsammeln. Bis dahin, bleibt jung, pflanzt die Bohnen und erforscht das Land!

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES

FIFA '99 (03/99)
Dt. Anl.
114,90 DM

S.C.A.R.S
Kompl. Dt.
114,90 DM

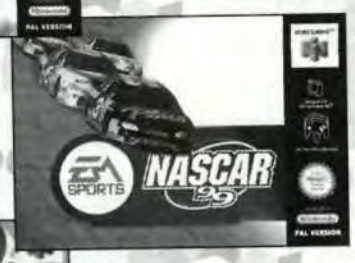
Body Harvest
Dt. Anl.
99,90 DM

Zelda
Kompl. Dt.
114,90 DM

Extreme G2
Kompl. Dt.
99,90 DM

WCW vs. NWO
Revenge
Dt. Anl.
139,90 DM

V-Rally
Kompl. Dt.
104,90 DM



Nascar '99
Dt. Anl.
99,90 DM

Top Gear Overdrive
Dt. Anl.
99,90 DM

NHL '99
Dt. Anl.
104,00 DM

NBA '99
Dt. Anl.
104,90 DM

NINTENDO64 GAMES

1080° SNOWBOARDING	KD	89,90
ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90
ALL STAR TENNIS '99	DA	99,90
BANJO & KAZOOIE	KD	89,90
BUCK BUMBLE	KD	114,90
BUST A MOVE 3	DA	99,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	49,90
CHOPPER ATTACK	DA	129,90
CRUIS'N WORLD	KD	49,90
DUAL HEROES	DA	129,90
EARTHWORM JIM 3D (04/99)	KD	99,90
EXTREME G2	KD	99,90
F1 WORLD GRAND PRIX	KD	89,90
FORSAKEN	KD	114,90
FRANKREICH 98	KD	69,90
F-ZERO X	DA	89,90
G.A.S.P.	DA	139,90
GEX 3D: ENTER T. GECKO (02/99)	DA	134,90
GLOVER	KD	89,90
GOEMON - MYSTICAL NINJA	DA	139,90
HOLY MAGIC CENTURY ELTALE	DA	129,90
IGGY'S RECKIN' BALLS	KD	94,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90
KNIFE EDGE	DA	89,90
MADDEN NFL 99	DA	99,90
MISSION IMPOSSIBLE	KD	99,90
NBA JAM 99	KD	99,90
NFL QUARTERBACK CLUB '99	KD	89,90
NHL BREAKAWAY 99	DA	99,90
OFF ROAD CHALLENGE	DA	114,90
ROBOTRON 64	DA	129,90
SILICON VALLEY	KD	99,90
STARSHOT	DA	104,90
STAR WARS ROGUE SQUADRON	DA	89,90
WAVERACE	KD	89,90
WWF WARZONE	DA	104,90
WIPEOUT 64 (02/99)	DA	99,90

Turok 2
Kompl. Dt. bzw. Engl.
94,90 DM

MEGA FUN: 94%

N-ZONE: SUPER!

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90
LX4 GAMESTER LENKRAD+PEDALE	DA	124,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90
SPEICHERERWEITERUNG 4 MB	DA	59,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE INCL. MARIO 64	KD	249,00

GAME BOY COLOR

JETZT LIEFERBAR !!!

DT. ANL. 149,00 DM

F-1 World Grand Prix incl. Gamester LX-4 Lenkrad + Pedale
(mit Rumble Funktion und Rennschaltung)
Dt. Anl. 199,90 DM

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG

BEI VORBESTELLUNGEN !!!

Gilt nur bei noch nicht erschienenen Produkten!!!

Nintendo®, Game Boy, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

WIAL VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

WIAL SHOP SIEGEN
HighDensity
Siegstraße 55
Mo. - Fr.: 10 - 18 Uhr, Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP SONTHOFEN
Magic Media
Blumenstraße 17
Mo. - Fr.: 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa.: 9³⁰ - 12³⁰ Uhr

WIAL SHOP BALINGEN
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 34
Mo. - Fr.: 9⁰⁰ - 19⁰⁰ Uhr, Sa.: 9⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

Teil 2

HOLY MAGIC CENTURY

Der zweite und abschließende Teil unserer Komplettlösung verrät euch, wie ihr in diesem Rollenspiel die verbleibenden Element-Symbole finden, den bösartigen Mammon besiegen und das magische Celtland retten könnt.

Larapool

Wenn ihr Zelese vernichtet habt, folgt ihr dem Weg, bis ihr zu einem Tor gelangt. Geht durch dieses und überquert die Brücke. Dort trefft ihr die beiden Kerle, die euch zuvor von der Beschädigung der Brücke erzählten. Sprecht mit diesen und kehrt dann zurück nach Larapool. Ihr könnt zwar die blauen Flügel benutzen, doch es ist sinnvoller, zu Fuß zurückzureisen. So mehrt ihr euer Erfahrungspunkte-Konto.

Sobald ihr in Larapool angekommen seid, müßt ihr mit allen Bewohnern sprechen, um die Hintergründe zu erfahren. Dann könnt ihr zum Hotel gehen und dort euer Spiel abspeichern. Falls ihr die blauen Flügel für die Rückkehr benutzt habt, müßt ihr euch im Laden ein neues Paar besorgen. Begebt euch nach dem Speichern in die oberste Etage des Hotels, wo ihr auf die Zauberin trefft. Sprecht mit ihr und steigt dann über die Treppen in den Keller. Nehmt die Stufen, die sich nahe denen befinden, die ihr gerade heruntergegangen seid. Überquert die Steinbrücke, und ihr stoßt auf der gegenüberliegenden Seite auf eine Tür, die zu einem Brunnen führt. Sprecht dort mit der Zauberin. Sie wird euch mitteilen, daß sich der Wasserspiegel außen gesenkt hat, ihr also den nächsten Abschnitt betreten könnt. Öffnet die Kiste neben der Zauberin und ihr erhaltet ein silbernes Amulett. Verlaßt den Raum und geht zurück zu der Hoteltür. Von hier könnt ihr zurückblenden und dem Weg folgen. Haltet unterwegs die Augen nach Spirit-Kristallen offen.

Wenn ihr dem Pfad ein kleines Stück gefolgt seid trefft ihr auf einen blauen Eingang. Durch diesen gelangt ihr in die blaue Höhle. Geht an deren Anfang nach rechts und behaltet diese Richtung bei, während ihr gleichzeitig die diversen Monster niederkämpft (beachtet die Pfeilsteine an der Höhlenwand). Am Ende des Tunnels findet ihr eine Truhe, die den Heldentrunk beinhaltet. Sammelt diesen ein und kehrt um. Nach kurzer Zeit teilt sich der Tunnel. Folgt der linken Route mit den Pfeilen, die ihr auf dem Weg zu der Truhe verpaßt habt. Nehmt euch vor den Skorpionen in acht, die hier die Gegend unsicher machen. Richtet euch nach den Pfeilen, bis ihr eine Brücke erreicht, die nach rechts gebogen

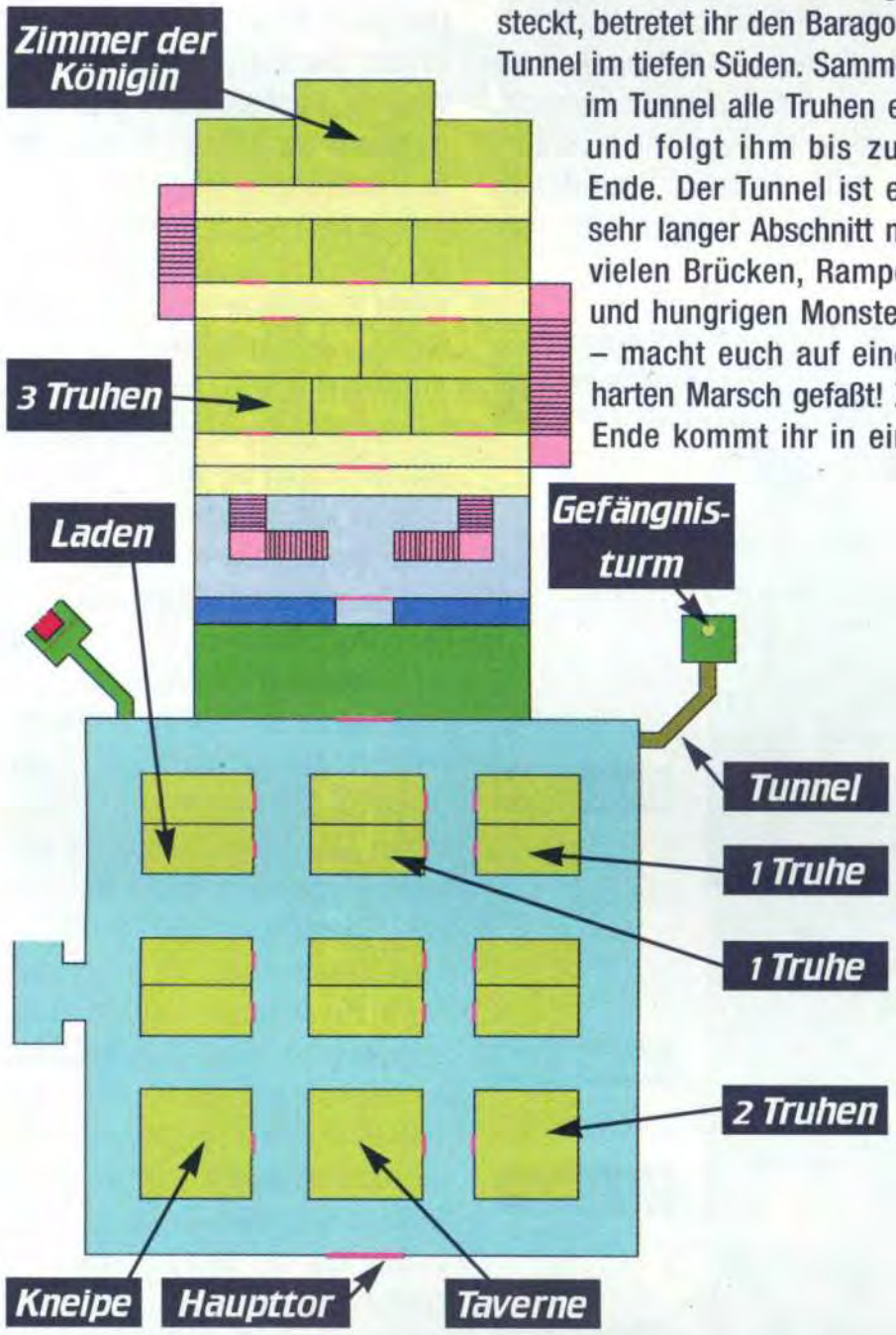
ist. Sobald ihr euch wieder in dem Tunnelbereich befindet, geht ihr zunächst geradeaus und folgt dann den Pfeilen nach rechts. Nach weiteren Kämpfen erreicht ihr die zweite Brücke, die ihr von der ersten aus sehen konntet. Wenn ihr die große, offene Höhle betretet, von der mehrere Pfade ausgehen, nehmt den ersten rechts, haltet euch rechts, geht geradeaus, rechts und wieder rechts. Am Ende dieser Passage steht ein Haus. Schnappt euch den Spirit-Kristall, der sich links neben diesem befindet und tretet dann ein. Sprecht mit Epona und speichert euer Spiel. Geht dann durch das Portal im nächsten Raum. Sobald ihr auf dem Boot seid, geht ihr unter Deck und speichert erneut. Begebt euch dann in den hinteren Raum und nehmt die Drachensalbe und den Spirit-Kristall. Klettert dann an Deck und an Land.

Die Insel Skye

Nach Verlassen des Bootes sammelt ihr den Spirit Kristall ein und begebt euch dann zu dem Haus. Hinter diesem befindet sich ein weiterer Spirit-Kristall. Schnappt ihn und tretet ein. Sprecht mit der Zauberin von Lock Kildery. Sie wird euch Tips für den Kampf mit dem Dieb geben, der den Edelstein gestohlen hat. Verlaßt das Haus und folgt dem Weg über die Klippen. Lauft an dessen höchstem Punkt durch die vier Steine in die Mitte des Kreises. Folgt dem Weg und ihr trefft auf die Diebin Nepty. Sie kann auch höllisch nahe kommen. Haltet sie daher auf Distanz. Da Feuerbälle sehr wirksam sind, könnt ihr sie schnell beseitigen. Auch eure Erdmagie hinterläßt deutliche Spuren. Ihr müßt aber in Bewegung bleiben, um möglichst wenig Schaden hinzunehmen. Geht nach der Schlacht zu der Zauberin von Lock Kildery zurück und sprecht mit dieser. Nehmt nun die Tür im Hintergrund und ihr werdet zurück zu Eponas Landhaus teleportiert. Schwatzt mit ihr und stellt euch dann zwischen die fünf Steine außerhalb des Häuschens: So gelangt ihr zurück nach Larapool.
Werft nach eurer Rückkehr einen Blick auf die Karte, verlaßt die Stadt und begebt euch zu dem Boot im Osten, das ihr zuvor schon benutzt habt. Sprecht an Deck mit dem Kapitän. Betretet dann die Kabine und verlaßt sie wieder.

Limelin

Sobald ihr angelandet seid, überprüft ihr die Karte und wandert zu der Stadt Limelin. Unterwegs erwarten euch viele Gefechte. Betretet die Stadt, leert alle Schatztruhen und nehmt die roten Flügel. Weiter geht es zu den Schloßtoren. Sammelt im Garten den Spirit-Kristall ein und krallt euch die beiden anderen, die hinter der Skulptur in der



Haupthalle versteckt sind. Geht dann in die obere Etage des Schlosses und sprecht mit der Königin und allen anderen. So erfahrt ihr von Fargo, dem entflohenen Häftling. Verlaßt das Schloß und geht zu dem Turm. Hinter und in diesem befindet sich je ein weiterer Spirit-Kristall. Außerdem gilt es, noch einen Edelstein am höchsten Punkt des anderen braunen Pfades auf der gegenüberliegenden Seite der Stadt einzusammeln. Nehmt alle Gegenstände, verlaßt die Stadt durch das Haupttor und wendet euch nach Süden. Verlaßt den Weg und folgt dem verschmutzten Pfad, bis ihr das Haus im Süden erreicht. Innerhalb und außerhalb dessen befinden sich zahlreiche Spirit-Kristalle. Habt ihr diese eingesteckt, betretet ihr den Baragoon Tunnel im tiefen Süden. Sammelt im Tunnel alle Truhen ein und folgt ihm bis zum Ende. Der Tunnel ist ein sehr langer Abschnitt mit vielen Brücken, Rampen und hungrigen Monstern – macht euch auf einen harten Marsch gefaßt! Zu Ende kommt ihr in eine

steinerne Region. Wendet euch zunächst nach links und ihr findet einen Spirit-Kristall. Geht dann in die entgegengesetzte Richtung.

Folgt dem Tunnelsystem, bis ihr zu einem offenen Feld kommt, auf dem ihr einen Spirit-Kristall findet. Nehmt dann den engen Weg auf der anderen Seite. Hier erwartet euch Shilf. Sie ist ein harter Brocken und ihr müßt eure stärksten Zaubersprüche einsetzen. Außerdem werdet ihr Heilungszauber und –gegenstände benötigen. Bedenkt: Je mehr ihr euch Shilf nähert, um so schwieriger wird es, ihren Lasersprüchen auszuweichen. Habt ihr sie besiegt, begebt ihr euch in den nächsten Raum und greift dort alle Gegenstände ab. Nehmt dann den Tunnel zur Linken und folgt diesem, bis zu dessen Ende.

Habt ihr den Tunnel verlassen, betretet ihr das Zelt und speichert ab. Schaut dann auf die Karte. Wenn ihr eure Spirit-Kristall-Sammlung vergrößern wollt, wandert ihr durch die große Wüste im Südosten, bis ihr eine Pyramide entdeckt. Dort

lagern viele Bonus-Objekte. Wenn ihr keine Lust auf diesen Umweg habt, wendet ihr euch südwestlich nach Greenoch. Bei eurer Ankunft stellt ihr fest, daß dieses Dorf zerstört worden ist. Besucht den Laden und die Taverne – die einzigen Gebäude, die erhalten geblieben sind. Folgt dann dem Weg, der nach Norden führt. Bleibt auf diesem, bis ihr den brodelnden Krater erreicht. Kurz bevor ihr ankommt, müßt ihr nach links abbiegen, um dem Lavastrom auszuweichen. Dann könnt ihr die Höhle betreten. Dort liegen im Eingangsbereich mehrere Spirit-Kristalle verstreut, die euch nicht entgehen sollten. Habt ihr alle Edelsteine gefunden, betretet ihr die Höhle und folgt dem Tunnel. Nach kurzer Zeit steht ihr vor einem riesigen Lavasee. Nehmt den Pfad, der links um diesen herumführt und

bekämpft alle Feinde, die sich euch entgegenstellen. Da ihr von großen Horden angegriffen werdet, solltet ihr Bereichszauber wie bspw. den Felsregen gebrauchen. Bleibt auf dem Weg und ihr kommt zu einem anderen Lavasee. Da es hier keine Abzweigungen gibt, bleibt ihr auf der vorgegebenen Route. Diese ist eine der schwierigsten Passagen im Spiel. Aber nach einer Vielzahl von Kämpfen trefft ihr auf Fargo, den Gefangenen, dem die Flucht aus dem Turm gelang.

Fargo zählt zu den zähesten Boßgegnern, da seine Standardattacken stark an euren Lebenspunkten zehren. Um ihn auszulöschen, müßt ihr einen

Verteidigungszauber und/oder das silberne Amulett – falls ihr eins habt – einsetzen. Damit eure Trefferpunkte nicht zu schnell wegschmelzen, solltet ihr Heilungssprüche und Nahrungsmittel benutzen. Die besten Angriffszauber sind Erd- und Windmagie. Das Windmesser erweist sich als besonders effektiv. Ist Fargo beseitigt, geht ihr den Anstieg hinter ihm nach oben und folgt diesem, bis er sich zu einem schmalen Tunnel verengt. Rennt diesen entlang und ihr verlaßt den brodelnden Krater. Geht den Pfad nach unten und in die Taverne, in der ihr euer Spiel speichern könnt. Dort findet ihr auch sechs Truhen und einen Spirit-Kristall. Verlaßt das Gasthaus und wendet euch westwärts zur Festung Brannoch. Vor den Stadttoren liegt ein weiterer Spirit-Kristall, den ihr vor dem Eintreten mitnehmen solltet.

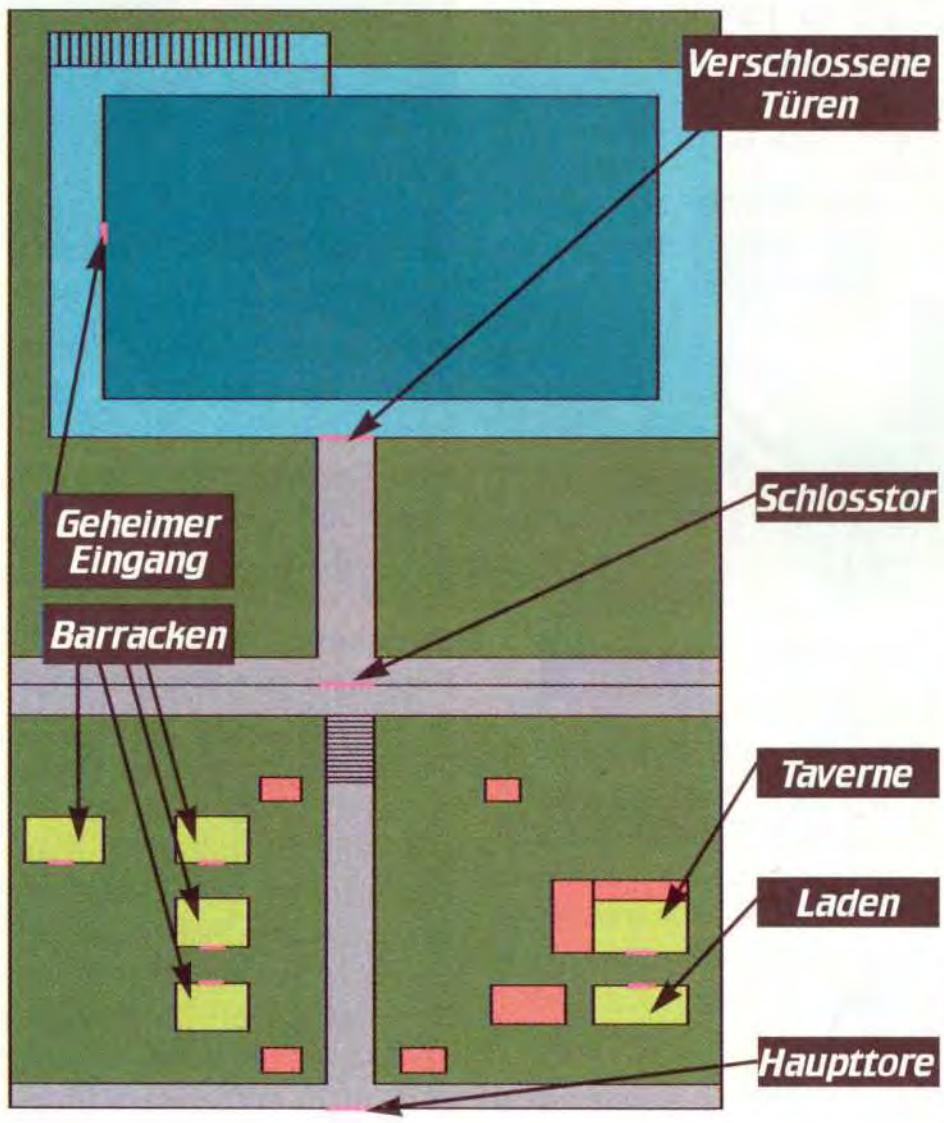
Die Festung Brannoch

Geht durch das Haupttor und sprecht in der Stadt mit jedem, den ihr trefft. Es sind zwar nicht viele Bewohner zu sehen, aber ihr könnt ein paar wertvolle Informa-

tionen aufschnappen. Überdies erhaltet ihr den schwarzen Flügel. Habt ihr die Stadt durchstöbert geht ihr die Treppen hoch zu den Schloßtoren und betretet den Vorhof. Bis ihr den Eingang zum Schloß erreicht, müßt ihr noch einige widerliche Kreaturen bekämpfen. Da das Eingangsportal verschlossen ist, geht ihr nach links und haltet euch an der Schloßmauer. Hier könnt ihr einen schmalen Weg entlang schleichen. Seid ihr auf der Rückseite der Burg angelangt, rennt ihr die Rampe nach oben, die auf die Befestigungsanlagen des Schlosses führt. Folgt dem Weg über diese bis ihr zu der kleinen Tür auf der Seite kommt. Laßt diese zunächst unberührt und geht weiter, um einen Spirit-Kristall mitzunehmen. Kehrt zur Tür zurück und betretet das Schloß. Folgt den Korridoren nach unten, während ihr die Ritter ausschaltet. Bald erreicht ihr eine Halle. Geht auf dem Balkon herum und nehmt die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Nun winden sich die Treppen nach oben und ihr müßt beim Aufstieg mit regulären Ritter-Truppen fertig werden. Am höchsten Punkt befindet sich eine blaue Tür. Dort wartet Guilty auf euch.

Ein Handkampf mit diesem Endgegner ist sinnlos. Der preßt euch aus wie eine Zitrone. Versucht statt dessen, Abstand zu halten. Das zwingt Guilty, seine schwächere, zweite Attacke anzu-

wenden. Setzt eure starke Erdmagie – Lawine und Felssturz sind sehr empfehlenswert – ein, um ihn zurechtzustauchen. Behaltet eure Trefferpunkte im Auge. Sinken diese ab, müßt ihr einen Heilungszauber benutzen und euch mit einem Verteidigungsspruch schützen. Falls vorhanden, könnt ihr auch ein silbernes Amulett tragen. Aber eigentlich solltet ihr keine allzu großen Probleme haben. Geht durch die gegenüberliegende Tür, und ihr gelangt in einen anderen Korridor. Dieser ist zwar etwas kürzer als der vorhergehende, aber ihr werdet immer noch von vielen Rittern angegriffen. Wenn es bei den Gefechten mit diesem Troß eng wird, solltet ihr Level 3– Windmesser ausprobieren. Am Ende des nächsten verwinkelten Korridors befindet sich ein großer Raum, von dem ein Pfad nach links, der andere nach rechts abzweigt. Nehmt jeden dieser Wege und ihr findet eine Schatztruhe an deren Ende. Geht dann den Pfad gegenüber der Tür, durch die ihr gerade gegangen seid, nach unten, und ihr gelangt an eine Tür an dessen Ende. Folgt einem weiteren verschlungenen Korridor und nehmt die blaue Tür an dessen Spitze. Öffnet hier die Schatztruhen, und

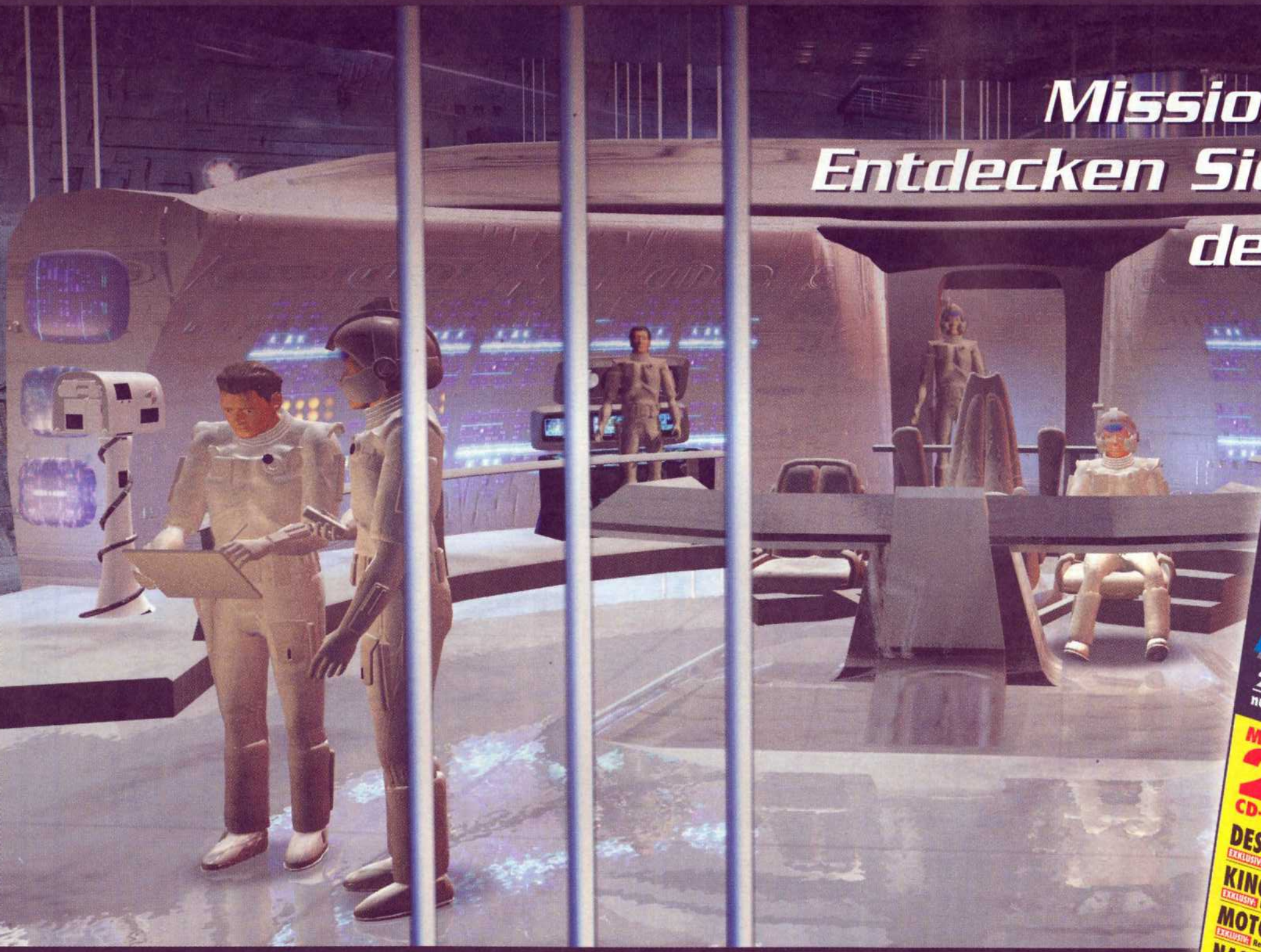


ihr bekommt ein sehr nützliches goldenes Amulett. Sprecht dann mit eurem Vater und Shannon. Geht durch die Tür am Ende und rennt den Korridor auf der gegenüberliegenden Seite hinunter.

Wenn ihr in den nächsten Raum geht, trefft ihr auf Beigus. Benutzt eure magische Barriere, um über die blaue Plattform zur Linken so schnell wie möglich zu kommen. Bombardiert ihn dann wiederholt mit Lavinen und Felsen. Andere Sprüche funktionieren zwar auch, erledigen ihn aber nicht in so kurzer Zeit. Versucht ständig in Bewegung zu bleiben. Dann stehen eure Chancen besser, einigen von Beigus Schlägen auszuweichen. Da ihr nicht allen Attacken ausweichen könnt, solltet ihr wieder sorgsam auf eure Trefferpunkte achten und deren Herabsinken durch Sprüche und Nahrung entgegenwirken. Falls ihr immer noch ein silbernes Amulett habt – jetzt ist die Zeit, es anzulegen. Das goldene solltet ihr euch für die nächste Herausforderung aufsparen. Rennt nach der Schlacht über die blaue Rampe auf die rechte Seite des Thrones und folgt dem Korridor zu der nächsten Tür. Geht die steilen Treppen nach oben und nehmt die zweite Tür im Dachgeschoß. So gelangt ihr in einen neuen Raum, in dem ihr erneut auf Shannon trefft.

Sie wird euch das Buch überreichen. Geht dann die nächste Treppenflucht nach oben und in das Portal, daß euch in Mammons Unterschlupf transportiert. Dieser setzt sich aus einer Serie von Räumen zusammen, die durch einzelne Türen verbunden sind. Hier habt ihr keine Wahl – geht einfach durch die Türen. Auf dem Weg zur Endkammer werdet ihr mehrfach von Monstern angegriffen. Sofern ihr genug Erfahrungspunkte habt, könnt ihr einfach vor den Kämpfen flüchten. Ab und zu findet ihr euch in Räumen wieder, von denen keine Türen in neue Abschnitte führen. Um aus diesen herauszukommen, geht ihr durch die Tür, durch die ihr gekommen seid. Ihr kommt dann in eine völlig neue Umgebung. Nach gewisser Zeit gelangt ihr zu Epona und habt die Möglichkeit, euren Spielstand zu speichern. Tut dies und geht dann durch die Tür. Ihr erscheint dann in der ersten Stadt. Geht durch die Türen zu dem ursprünglichen Startpunkt. Ihr werdet ihn nicht wiedererkennen. Folgt dem Weg. Dieser führt euch zu Mammon. Dieser kann mit brachialer Kraft zuschlagen. Ein Verteidigungszauber oder –gegenstand ist daher ratsam. Da Mammon ein Trefferkonto um die 2400 Punkte hat, dürft ihr euch auf ein längeres Duell einrichten. Erdmagie hat gegen ihn die größte Wirkung. Felsbrocken der Stufe 3 und Lawinen verursachen großen Schaden. Stärkt eure Lebensenergie, wann immer nötig. Wenn ihr die Zaubersprüche wechselt, verzeichnet ihr übrigens weniger Fehlschläge. Ihr müßt in Bewegung bleiben und seinen gewaltigen Hieben, die euch bis zu 90 Trefferpunkte kosten können, ausweichen. Habt ihr ihn in erbittertem Kampf niedergerungen, ist das Land endlich wieder sicher.

Mission:
Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...



... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekaufte PC-Spielemagazin – verrät Ihnen, wie. Kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: http://www.pcgames.de.

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!

COMPUTEC MEDIA AG

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Tausche Fighters Destiny oder Olympic Hockey, suche SCARS, V-Rally, F-Zero, Chopper Attack, Buck Bumble, tausche Frankreich 98 gegen ISS 98. Tel. 07121/73809

Tausche Mario 64, Goemon, F1 WGP gegen Mission: Impossible, Forsaken, NBA Courtside. Tel. 09122/979719 ab 19 Uhr, Hannes (auch 2:1). Mario 50,- DM VB.

Verkaufe Lylat Wars, Super Mario, Fighters Destiny, Mission: Impossible, FIFA 64 und Yoshi's Story zu guten Preisen. Tel. 06131/369659 Matthias

Verkaufe N64 + 2 Controller und 3 Spiele (Star Wars I, Formel 1 97, Lylat Wars) mit Rumble Pak, zusammen 300,- bis 400,- DM. Tel. 033436/35127 Rene

Suche Nintendo 64, spezielle Hardware (Z64), sofort anrufen. Tel. 0621/7888343 bitte ab 14 Uhr anrufen

Verk. Bio Freaks US-Import 100,- DM, Iggy's Reckin Balls 60,- DM, Kampfspiel 60,- DM, N-Zone und N64-Power jeweils ab der 2. Ausgabe. Tel. 07123/61000

Tausche Mario 64, Banjo-Kazooie oder F-Zero X gegen Bomberman 64. Eike Dittmer, Am Friedhof 5, 27412 Tarmstedt

Tausche F1 World Grand Prix gegen Aero Fighters Assault oder Holy Magic Century. Tel. 07724/82298 fragt nach Matthias

Verkaufe Lylat Wars, Iggy's Reckin Balls, Wave Race, ISS 64 für je 50,- DM, ruft zwischen 20 und 22 Uhr unter 07181/42659 an, fragt nach Holger

Verkaufe Game Buster 70,- DM, Game Boy 50,- DM, tausche Dark Rift gegen Mace oder tausche Need for Speed 3 60,- DM. Tel. 05266/8162 Manu

Habe Nagano, Aerof. Assault, Mario, Fighters Destiny, Lylat Wars ohne Rumble Pak, suche TGR, 3D-Action Spiel, 1080° oder andere Spiele. Tel. 0761/7901112

Verkaufe NBA Hangtime für 50,- DM und Formel 1 Pole Position für 50,- DM. Verkaufe TELMI für 90,- DM. Ruft an unter Tel. 02642/6384, fragt nach Mehmet

Tausche Turok, Blast Corps, Wave Race, Lylat Wars, Mario 64 und Mario Kart 64 oder verkaufe für 50,- DM. Tel. 0541/443881

Tausche oder verkaufe Yoshi's Story, Mission: Impossible, NHL Breakaway '98, FIFA '98, Tetrisphere, tausche gegen fast alle Spiele. Tel. 0041/0317010636 Reto

Tausche oder verkaufe Turok, Extreme G, Lylat Wars, Bomberman 64, Mario, Mission Impossible, FIFA '98. PS: Verkaufe sie zwischen 40,- und 60,- DM. Ruft doch an! Tel. 0041/0317010636

Verk. N64 mit 13 Spielen und 3 Controllern, z. B. DKR, F1 P.P., FIFA '98 usw. für VB 650,-DM. Tel. 08323/987521 fragt nach Aziz

Verkaufe nagelneues Zelda 64 (dt.), unbenutzt und originalverpackt für 100,- DM. Tel. von 14 bis 20 Uhr: 040862101, Leif.

Verk. Yoshi, Snow. Kids, Nagano 98. Alle Spiele sind fast neu und günstig. Sofort zugreifen. Tel. aus der Schweiz: 041/930/4109. Dringend, schnell!

Verkaufe Mario 64 (29,- Fr.), Diddy Kong Racing (29,- Fr.), Banjo-Kazooie (29,- Fr.), Rumble Pak (39,- Fr.). Matthew Graf, Sack 425, 8607 Aathal (CH)

Verk. N64 mit einem Pad für 120,- DM. Mario 64, Banjo-Kazooie, 1080° für je 55,- DM. Alles zusammen für 260,- DM. Tel. 0921/68339 ab 13.30 Uhr

Verkaufe ca. 15 N64-Spiele, z. B. WWF Warzone, GT 64, Shooter, Wave Race, ISS 64, DKR, Banjo. Außerdem ca. 20 NES-Spiele (z. B. Secret of Mana). Tel. 0171/1815399

Verk. N64-Spiele FIFA 98 60,- DM, Mario K. 30,- DM, Mission: Impossible + Frankreich je 65,- DM, Fighters D. 50,- DM, Big Freaks 75,- DM. Tel. 05381/1765 Andre, ab 14 Uhr

Verk. N64 + 2 Controller + Mem. Card + Rumble Pak + 10 Top-Games (US + JP u. auch PAL), dazu Passport für alle NTSC-Spiele, alles originalverpackt. Tel. 07263/64220 Marcel

Verkaufe für Nintendo 64 Star Wars, NBA Hangtime je 40,- DM, ruft an. Tel. 08133/92772. Leider ohne Verpackung!

Verkaufe ISS 64 für 69,- DM, Top-Zustand, u. tausche auch GT 64 gegen NHL 99, Bio Freaks, Turok 2, 1080° Snowboarding, WCW vs. NWO Revenge. Tel. 08684/688 Andi

SUCHE NINTENDO 64

Suche 3D-Action-Spiel, tausche gegen Star Wars oder F1 PP 64 o. a., 3D-Action Spiel nur PAL! Tel. 07071/84607 16-20 Uhr

Wer verkauft mir sein N64 für 120,- DM? Suche auch dazu F-Zero X, T2, M. I. u. 1080° Snowb. für je 55,- DM, Zelda und WIP. 64 je 65,- DM. Tel. 0170/3503133 14-17 Uhr

Tausche Wave Race, DKR, Mario und Cruis'n USA gegen Mission: Impossible, Top Gear Rally, Body Harvest, Snowboard Kids und Buck Bumble. Tel. 04371/5784

Suche folgende Spiele: Shadows of the Empire, Iggy's Reckin' Balls, WCW vs. NWO und Cruis'n USA, ruft an unter Tel. 0911/9330378

Suche N64 und ISS 98 für ca. 120,- DM. Schickt eure Antworten an folgende Adresse: Florian Maninger, Mittelort 10, 97941 Tauberbischofsheim-Dittwar

Suche 3D-Action-Spiel, bitte melden! Tel. 0231/487953

Suche für Zelda 64 Spieleberater! Marc Alers, Kreisstr. 4, 59609 Anröchte

VERKAUFE NINTENDO 64

Verk. Yoshi's Story, Mischief Makers, Dark Rift je 70,- DM, Blast C., C. F. 63 1/3, Bomberman, WCW W.T., W. G. 3D Hockey je 65,- DM. Tel. 0170/3503133 14-17 Uhr

Verkaufe ISS 64 für 50,- DM, F1 Pole Position für 40,- DM und Turok für 40,- DM. Markus Höflein, Tel. 08677/833097

Verkaufe portofrei Mission: Impossible 90,- DM, Wave Race 64 50,- DM, F-Zero X, NBA Courtside je 70,- DM, XG, Snowboard Kids je 60,- DM u. a. Tel. 02551/5756

Ich verkaufe günstig! Turok 20,- DM, Mission: Impossible (PAL) 50,- DM, Super Mario 20,- DM, Cruis'n World 40,- DM, Wayne Gretzky's 3D-Hockey 30,- DM. Tel. 062/2992870

Verkaufe N64 + 2 Contr. + Memory Card + Rumble Pak + 5 Spiele, VHB 600,- DM, NP über 1,000,- DM. Tel. 07642/7485 fragt nach Jens

Verk./tausche Mission: Impossible und Star Wars je 55,- DM oder tausche gegen Turok 1 (us). Tel. 033/3452566 (bitte nur aus der Schweiz)

Verkaufe 11 N64-Spiele, 3D-Action-Spiel, Banjo-Kazooie, 2 GBs + 3 Spiele, suche SNES + NES + Zelda 1-3, zahle 80,- DM pro Spiel, tausche auch. Tel. 02821/70463 Michael

Verkaufe Nintendo 64 mit Spielen (Turok, Wave Race, Cruis'n USA, Yoshi's Story, Goemon) mit Zubehör: Memory Card, Rumble Pak. Tel. 07582/3120

Verk./tausche Chameleon Twist 65,- DM, Bust-a-Move 70,- DM, Lylat Wars (ohne Rumble Pak) 55,- DM, Bomberman Hero 70,- DM, Master System 2 Spiele. Tel. 05361/73181 Artur

Verkaufe Lylat Wars ohne R. P., Mario and Yoshi für je VB 50,- DM oder tausche sie auch gegen andere! Alle Spiele sind natürlich in Top-Zustand. Tel. 04193/79391 fragt nach Philipp

Verk. für N64 Iggy's Reckin' Balls (PAL) und Gex 64 (us) mit Converter für 200,- DM, übernehme Portokosten. Tel. 02131/9490366

Verkaufe brandneues High Speed Game Extreme G2, fast nicht gespielt, mit Gebrauchsanweisung und Verpackung für 85,- DM. Tel. 0511/5418193

Top Drive-Lenker mit Pedalen, Gangschaltung N64, PSX, Sat und Ruble Pak komp. 120,- DM, F1 Grand Prix für 70,- DM, zusammen für 160,- DM per NN. Tel. 04661/1472

Mission: Impossible VB 79,- DM, Top Gear Rally VB 49,- DM, Wave Race VB 49,- DM, Kampfspiel VB 49,- DM. Tel. 07665/400734 Patrick

Verk. N64 190,- DM, Forsaken 80,- DM, Kampfspiel 60,- DM, Mario 30,- DM, NBA Pro 98 60,- DM, Lylat Wars (R. Pak) 70,- DM, zus. 470,- DM. Tel. 08571/5527 nach Alexander fragen

Hi, ich verkaufe für den N64 folgende Spiele: Pilot Wings, Mario Kart, Wave Race 50,- DM, ISS 64, Lylat Wars, Diddy Kong Racing 60,- DM. Ruft an! Tel. 0511/2880093 Nico

US-Spiele: Lamborghini, FIFA 64, Mario Kart, Wave Race, Mario 64, 1080°, je 20,- bis 40,- DM. PAL: ISS 64 für 35,- DM, verkaufe auch alle für SNES. Tel. 069/7299516

Verkaufe Formel 1 Pole Position für 50,- DM und NBA Hangtime für 50,- DM. Verkaufe Game Boy Pocket in Silber für 70,- DM. Ruft an unter Tel. 02642/6384 und fragt nach Mehmet

Verkaufe Game Boy Color für 120,- DM, F1 WGP für 65,- DM. Tel. 08141/349190 Tommy. Verkaufe auch GB-Spiele.

Verkaufe F1 Pole Position 64 für nur 50,- DM. Tel. 09543/9820 fragt nach Jens

Verk./tausche Blast Corps, Lamborgh. 64, F1 P.P. u. GB-Spiele! Warte auf Angebote. Robert Schmidt, Veilchenstr.7, 76327 Pfinztal. Fax: 0721/9463953

Verk. (nur in der Schweiz) F1 World Grand Prix für 55,- Fr. und Iggy's für 50,- Fr. Neuwertig mit Anleitung. Tel. 033/6712693 Markus

Banjo-Kazooie, F1 World Grand Prix jeweils 80,- DM inklusive Versandkosten. Beide in Top-Zustand. Tel. 09129/277685 (ab 17 Uhr)

Verkaufe: Lylat Wars und Chameleon Twist für je 35,- DM, zusammen 60,- DM. Kein Tausch. Tel. 02151/770539. M. Reetz, Siemensstr. 34, 47805 Krefeld

Superbillig! Verkaufe 4 Titel für 160,- DM. Mit Verpackung und u. a. auch Turok und WCW-Titel. Nur einzeln verkäuflich. Tel. 0421/232099 Nico

Spiele in Top-Zustand. Mission: Impossible 70,- DM, NBA Hangtime 40,- DM, Wayne Gretzky's 3D-Hockey 40,- DM. Tausche auch! Tel. 07486/7418 nach 14 Uhr

FIFA 98 für 60,- DM, Lamborghini für 50,- DM, Top Gear Rally für 40,- DM, Controller Pak für 15,- DM zu verkaufen. Tel. 04461-913268

Verk. Wave Race/Bomberman für je 55,- DM, Lylat Wars (o. RP) 59,- DM, Mario Kart 49,- DM. Tel. 08847/811 Jakob. Auch 1:1-Tausch möglich!

Verk./tausche Cruis'n USA, Nagano, Preis je Spiel 50,- DM, zusammen 80,- DM. Bei Tausch alles anbieten (z. B. Beat 'em Ups, Sportspiele). Tel. 02522/6814 Matze

Verkaufe 1080° Snowboarding und F-Zero X für je 60,- DM. Ruft an: Tel./Fax: 0231/123582, fragt nach Moritz

Bomberman 64, Pilot Wings 64, ISS 64, NHL Breakaway 98, Yoshi's Story, Nagano Winter Olympics 98, Mystical Ninja 3D, Wave Race 64 für je 30,- DM. Tel. 07454/8640

Cruis'n World 70,- DM, Cruis'n USA 50,- DM, F1 Pole Position 50,- DM, Wave Race 50,- DM, Star Wars SOTE 80,- DM, Tel. 08323/51810 fragt nach Flo, Mo-Fr 15-20 Uhr

Verkaufe 10 Spiele je 50,- DM, u. a. Mario, WR, DKR, BM, XG, F1WGP, ISS64, Forsaken, Mission Imp., suche Turok UK, 3D-Shooter. Tel. 03432/421546 Rico, ab 18 Uhr

Verkaufe billig Star Wars SOTE 50,-, FIFA '98 70,-. Tel. 030/2183093 Berlin, fragt nach Aslan, ab 16 Uhr. Preise Verhandlungsbasis

An alle N64-Freaks, verkaufe N64 mit 2 Controllern, 2 Spielen (F1 Pole Position + ISS 64) für nur 320,- DM. Sehr gut erhalten! Tel. 089/3110554

Verk. N64-Game Clay Fighter, Preis nach Vereinbarung. Suche Zelda-Spieleberater. Tel. 0395/4690968 fragt nach Ralf

Verk. Mission: Impossible für 65,- DM oder tausche gegen FIFA ´98, Nascar ´99 oder Top Gear Overdrive. Ruft an unter Tel. 03722/948925 fragt nach Nico

Verkaufe Extreme G für ca. 60,- DM (inkl. Codes und Spielanleitung), tausche auch gegen ein anderes Spiel. Tel. 0043-7718/7242 fragt nach Stefan

Verkaufe N64 mit 4 Spielen (Mario Kart, Banjo-Kazooie, Yoshi's Story, Diddy Kong Racing), 2 Controllern u. Controller- und Rumble Pak für 550,- DM. Tel. 0711/3450119

Verk. DKR 30,- DM, Banjo-K. 45,- DM, F1 WGP 55,- DM, Banjo-Spieleberater 10,- DM, Forsaken 45,- DM, Kampfspiel 55,- DM, Pilot Wings 40,- DM, NBA Courtside 45,- DM. Tel. 0345/4448045

Verkaufe: Mission Imp. 60,- DM, DKR 40,- DM, NHL Breakaway 60,- DM, Fighters D. 60,- DM, F1 WGP 60,- DM, Controller 30,- DM. Tel. 06145/990106 Anton

Verk. WCW/NWO Revenge 70,- DM, Super Mario 64 und Spieleb. 40,- DM, Wave Race 64 u. Nagano W. Olympics ´98 je 30,- DM, Contr. Pak 15,- DM. Tel./Fax: 0231/123582

Verkaufe FIFA 98 65,- DM, FIFA 64 15,- DM, NHL Breakaway 98 60,- DM, F1 Pole Position 15,- DM, F1 WGP 70,- DM, ruft an: Tel. 08066/9225. Fragt nach Thomas!

Verkaufe: Pilotwings 64 (50,- DM, Nagano + FIFA 64 (je 40,- DM), Mario Kart + WCW vs. NWO World Tour (je 60,- DM). Ich tausche auch gegen andere N64-Games. Tel. 0048913225724

Hallöle! Ich verkaufe ISS 64 für 40,- DM und Banjo-Kazooie für nur 50,- DM. Tel. 0538146959 ab 14 Uhr, fragt nach Christian

Tausche od. verkaufe: Yoshi's Story geg. M. Impossible oder für 60,- DM/55,- SFR. Ruft ab 17 Uhr unter Tel. 056/6213329 an. Pascal! CH!!!

Verkaufe Yoshi's Story für 50,- DM, ruft an bei Tony, 13-14 Uhr, Tel. 02862/7494

Verk. N64-Lenkrad u. Interactor, Game Boy Camera + Printer, Extreme G2, Preise auf Anfrage. Ben Maier, Tel. 0911/222783 od. 0173/4011605

Vekr. Lylat W. m. R.P. 75,- DM, Yoshi's Story 50,- DM, Forsaken 80,- DM, Extreme G 55,- DM + VK. Tel. 03643/849616 17-19 Uhr

Verkaufe Spiele für N64: NBA Courtside, DKR u. Banjo-Kazooie zu je 40,- DM, Turok, Hexen, Pilotwings u. Super Mario 64 zu je 25,- DM incl. Anl. u. Verp. Michael Wiemers, Kettelerstr. 46, 47608 Geldern

Achtung Schweizer! Verk. N64 + 2 Contr. + 1 Speicher + 7 Spiele für 750,- SFr., tausche gegen PlaySt. Tel. 017670846 zwischen 19 und 20 Uhr anrufen

N64-Spiele Diddy Kong Racing 70,- DM, Mario Kart 50,- DM, FIFA 98 50,- DM, N64 Lösungs- und Codeheft 10,- DM, Tel. 0201/407470 nach 19 Uhr, Dennis

Verk. WWF Warz. 70,- DM, ISS 98 60,- DM, Game Buster 65,- DM, Memory Card 15,- DM, Rumble Pak 15,- DM, für GB WWF Warzone, für GBC Turok 2. Tel. 02331/334160 Dennis, ISS 64 40,- DM

Verk./tausche Bomberm. 64, Mario K., Wave R., Yoshi's St., S. Mario 64 je 40,- DM, suche Top G. R., Buck B., Diddy Kong Racing, Holy M. Century. Tel. 039089/2535 Ronny

Verkaufe Banjo-Kazooie, Mario Kart, Diddy Kong Racing, Turok je 60,- DM. Tel. 04442/910315 ab 10 Uhr, fragt nach Paul

TAUSCHE NINTENDO 64

Verk. Banjo-Kazooie 70,- DM, Yoshi's Story 50,- DM, MRC 50,- DM, Super Mario 64 60,- DM, Lösungsbuch Banjo oder tausche gegen Frankreich WM 98, Pilot Wings 64. Tel. 06171/983302

Tausche Star Wars Sote, Yoshi's Story und Diddy Kong Racing gegen WCW/NWO Revenge, GASP, GT 64 Championship. Tel. 038377/40551 fragt nach Eric

Tausche 1080° Snowboarding gegen F-Zero X, ruft nach ca. 13 Uhr an unter Tel. 08639/708523

Tausche ISS 64 o. GT 64 gegen Turok 2, 1080° Snowboarding, WWF Warzone, WCW vs. NWO Revenge, Bio Freaks. Tel. 08684/688 fragt nach Andi

Tausche Blast Corps gegen Fighters Destiny. Tel. 02691/8506 fragt nach Jonas

International Soccer gegen Turok, Bomberman u. Chameleon Twist geg. Glover. Steffi Heinitz, Tel./Fax: 05255/930411

Suche 1080° Snowboarding, biete Mario Kart + 20,- SFr. oder DM. Stefan Widmer, Luzern Str. 37, 6280 Hochdorf CH, Tel. 041/9103456

Silicon Valley oder B-K gegen WCW/NWO Revenge, auch Kauf bzw. Verkauf möglich. Tel. 089/1234594 bitte nicht auf AB sprechen

Tausche Turok, Banjo, FIFA 98, Lylat. Suche F-Zero X, Fighters Des., XG2, Mission: Imp., Forsaken, V-Rally, Aerofighters, Overdrive u. a. Tel. 0431/524389

Suche jemanden, der ISS 98 gegen F-Zero X tauscht. Tel./Fax: 089/8127364

Tausche Top Gear Rally, GT 64, Mission: Impossible gegen Turok 2, 1080°, NHL 99 o. Body Harvest. Ruft an unter Tel. 0371/415913, fragt nach Christian

Tausche N64-Spiele: Blast Corps, DKR, WCW vs NWO Wt., WWF Warzone. Suche Mission: Impossible, WCW vs. NWO Revenge, Holy Magic Century und 3D-Action-Spiel. Meine Telefonnummer: 05361/772150. Fragt nach Sascha!

Tausche F1WGP, Mario Kart od. Super Mario gegen 1080°, NHL 99, FIFA 98 od. andere N64-Spiele. Tel. 0621/6858983 Dominik. Bitte nur aus der Pfalz.

Tausche Ultraracer-Stick, 1 MB Speicher, S-VHS-Kabel, Mario 64. Suche SCARS, V-Rally, F-Zero, Top Gear Overdrive, Turok 2, Chopper Attack. Tel. 07121-73809

Verkaufe/tausche WWF Warzone, ISS ´98, Lylat Wars oder Wave Race (alle neuwertig) nur gegen Prügelspiel. Tel. 09178/1080 Bernd

Tausche Bomberman 64, Glover, Mischief Makers, Yoshi's Story, DK Racing gegen Wetrix, Mario Kart, Iggy's, Silicon V., V-Rally o. a., an B. Mach, Ringstr. 16, 56283 Ney

Tausche oder verkaufe Mission: Impossible gegen anderes 3D-Action-Spiel oder Agentenspiel. Tel. 06554/600

Tau. F. N64 1-2 Sp. geg. NBA Hangtime + Footballspiel, Prügelspiel, Mario Kart o. WCW/NWO Rev. Tel. 09441/10992. PS: Suche Kampfspiel f. SNES.

Tausche V-Rally gegen Buck Bumble, Overdrive, Rush 2 oder verkaufe es für 80,- DM. Tausche Turok gegen Lamborghini. Tel. 06554600

Biete Extreme G 1 + Zubehör gegen Zelda 64 o. WCW/NWO Revenge. Tel. 04173/464 fragt nach Felix

Tausche Pilotwings 64 oder Yoshi's Story oder Iggy's Reckin' Balls gegen Mission: Impossible. Tel. 06224/51075

Tausche F-Zero X, Banjo-Kazooie, NBA Courtside, Forsaken, Mace, ISS 64 u. a. gegen NHL 99, Extreme G2, WWF Warzone, 1080°, Body Harvest u. a. Tel. 07329/1236 18 Uhr

Top Angebot! Tausche Aerofighters Assault + NBA Hang Time zusammen gegen Fighters Destiny, fragt nach Mario. Tel. 035/2032976

SUPER NINTENDO

SNES-Spiele/US-Versionen 10,- DM, Sega MD-Spiele 12,- DM, NES-Konsole 25,- DM mit 2 Pads + 4-Adapter, alles Port + NN. Tel./Fax: 02841/44125

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche f. SNES Kampfspiel mit Moves und f. NES Blob, Paperboy, Zelda 1+2. Verk. Spiele für N64, PSX, SNES, NES und GB + 6 Sp. Verkaufe auch Cheatbooks und Listen für Kampfspiele. Tel. 09441/10992.

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verk. SNES mit 14 Spielen (Mario Kart, Sim City, WWF usw.) und 2 Controller für 390,- DM, 86672 Thierhaupten, Tel. 08271/6076

Verk. US-SNES-Spiele: Zelda III + NCAA-Basketball + Vegas Stakes (Poker, Roulette, Black Jack, Craps + Slots) für je 30,- DM. Tel. 0471/502609 ab 19 Uhr

Super Soccer, Batman, ISSD, Joe & Mac 3, Theme Park, Pitfall, Busts Loose, Toy Story, Lost Vikings, Jimmy Connors, Super Hockey je 30,- DM. Tel. 05191/14328

Verk. SNES, 2 Controller, 5 Spiele (F-Zero, FIFA 96, Yoshi's Island, DK. Country, Super Soccer, Super Game Boy, WWF Warzone 80,- DM) zusammen 200,- DM, für N64. Tel. 06477/538 Steffen

Verkaufe Mega Manx VB, Zelda zu 40,- DM, Super Game Boy zu 50,- DM, 5fach Adapter m. 2 Controllern (bei einem funktioniert R nicht mehr!) unter Tel. 02902/57160

Verkaufe Illusion of Time m. Sp.-Berater zu 60,- DM, Aladdin zu 20,- DM, Asterix u. Obelix zu 60,- DM, Toy Story zu 70,- DM o. Anleit., das Dschungelbuch zu 50,- DM. Tel. 02902/57160

Verkaufe SNES + Controller + 19 Spiele + Konverter, F-Zero, Kampfspiel, usw. 500,- DM, nur Ruhrgebiet! Ruft an: Tel. 0208/433695 Pascal

Verkaufe SNES, 7 Spiele, 2 Controller, 5 Spieleberater für zusammen 150,- DM. Tel. 0171/5127008

Super Nintendo inklusive 2 Pads, 4 Spiele: Super Mario, Mario Kart, Schlümpfe, Schlümpfe reisen um die Welt, Preis nach Absprache. Regina Berger, Köln. Tel. 0221/352712

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Contr. + 9 Spielen, z. B. Super Mario Kart, Earthworm Jim 1 + 2, Starwing, Pinball usw. DM 250,-. Tel. 08095/1653 Michi

Verkaufe für Super Nintendo Lamborghini American Challenge für 35,- DM. Tel. 089/2780482

Verk. SNES + Farb-TV 37 cm, 2 Contr., Maus + Pad, 9 Spiele, u. a. Lufia, II. Of Time, Sim City, Zelda, Mario Paint, nur kompl. VB 340,- DM. Tel. 02732/26042

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe Game Boy-Spiele (Kwirk, Mystic Quest, Crash Dummies, Mario) für je 20,- DM. Tel. 06023/30276

Verkaufe Game Boy Camera, Farbe blau, VHB 65,- DM. Tel. 07153/25479 fragt nach Ina

CLUBS

Top-Cheats & News im Cheatclub 64, ab 1,50 DM! Online 0,- DM (the-cheater@xgm.de). Infos für 1,10 DM bei S. Lehmann, Enkenbacher Weg 25, 12559 Berlin

Ein kostenloser Nintendo-Club sucht Mitglieder. Informationen anfordern unter der Adresse Sebastian Kochs, Schulstr. 43, 52499 Baesweiler

SUCHE CLUBS

Suche Leute, mit denen ich Cheats austauschen und mich über N64 unterhalten kann! Schreibt an: Marius Grathwohl, Kirchberger Str. 11, 89233 Neu-Ulm

SONSTIGES

Verkaufe F1 WGP für 70,- DM, Game Boy Pocket (grün) mit Spiel Star Wars für 90,- DM, alles plus NN. Tel. 08131/58155

Verkaufe 3DO, Spiele + Controller, Star Blade, Out of the World, Gex, FIFA Soccer, Syndicate 200,- DM, ruft an, Tel.0208/433695 Pascal

Suche gut erhaltenes NES mit 1 Controller und die Spiele Zelda 1 und Zelda 2. Tel. 07043/8327 Marcel

Spieleberater für Links Awaking (Game Boy) gesucht. Suche NES-Spiele: Zelda 1 und Zelda 2. Tel. 04824/697

Verkaufe etwa 100 Videospielzeitschriften von 2/92-8/95. Darunter auch Erstausgaben vorhanden. Tausche auch gegen diverse N64-Spiele. Tel. 05302/4487

Suche PSX Pal, Sailor Moon, Spiele für GB und SNES, verkaufe Lord Of The Rings und Indiana Jones GA für je 20,- DM Vorkasse. Tel. 0221/594607

Verkaufe NES + Zubehör und 13 Spiele, Zelda 2, Mario 1, 2, 3. Meldet euch unter Tel. 0335/5002645 fragt nach Nico, 16-19 Uhr

Wer verkauft mir billig Game Boy Color-Spiele? Schickt eure Angebote an: Eva Kraus, Marienbaderstr. 13, 95643 Tirschenreuth

NES mit 2 Pads, 1 Joystick, Spieleberater und 6 Spielen (World Cup, SMB 2, Golf, Tetris, Ice Climbers, Chip'n'Chap) für 80,- DM. Tel. 06206/55279 Beatrice

Suche Brieffreunde im Alter von 13-15 Jahren, die ein N64 besitzen. Tel. 0212/333593 Christian Glowinski, Tel. 0212/337611 Dennis Zebulla

Suche N64-Spiele für 30,- DM und die Konsole für 120,- DM. SNES-Spiele 12,- DM, Konsole 40,- DM. Game Boy-Spiele 5,- DM, Game Boy 15,- DM. Tel. 069/866697

Suche dringend N-Zone-Ausgaben 1, 5 und 6! Zahle auch gern über Neupreis, Tel. 09822/10761 Mo-Fr ab 15 Uhr, fragt nach Ralf

Ich verkaufe gut erhaltene Sega Mega Drive-Spiele: NBA Jam, Flashback, Mega Games 1, Sonic Super Wrestle, Mania, Olympic Gold. Tel. 08142/3802 fragt nach Andi

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Ihr habt uns zwar fleißig mit Lesertips versorgt, um anderen Zockern zu helfen, leider erreichen uns aber oftmals die selben Tips gleichzeitig von mehreren Lesern. Daher kann nur das Los entscheiden, wer von euch beim entsprechenden Tip namentlich erwähnt und mit einem Honorar belohnt wird. Sollte euch das Glück nicht hold gewesen sein, versucht es einfach weiter – irgendwann klappt es bestimmt.

Werner Spachmüller

LESERTIPS
Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an die
COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

Zelda – Ocarina of Time

Wenn man von dem Besitzer der Lon Lon Farm die Milchflasche erhält, erzählt der Farmer, daß man diese Flasche billig bei ihm wieder auffüllen kann. Das geht auch kostenlos! Auf dem Gelände, auf dem die Pferdekoppel ist, gibt es ein Gebäude, das auf der Karte mit einem kleinen Kästchen unten links kenntlich gemacht ist – es sieht aus wie ein Turm. Wenn man dieses Gebäude betritt, sieht man zwei Kühe. Stellt man sich in das Stroh und spielt ihnen „Eponas Lied" vor, geben sie einem kostenlos Milch. Beim Farmer hätte man 30 Rubine bezahlen müssen.

Markus Nowotny

Extreme G 2

In der Paßwort-Eingabe erhält man mit B1TQ3BQ9DGPQ alle Strecken und alle Bikes. Mit normalen Bikes kann man bei der Bike-Auswahl den Fahrernamen ändern. Gebt folgende Namen ein:

Weit entfernte Ansicht: .....*SPYEYE*
Schneller fahren: .....*XXX*
Unendlich Nitro: .....*NITROID*
Weiße Tauben: *2064*
Strecke als Gitternetz: .....*NEUTRON*

Christian Löb

Mission: Impossible

Bei der Levelanwahl folgende Tasten drücken, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren:

Große Köpfe: .....*C-Unten, R, C-Unten, L, C-Links*
Große Füße: .....*C-Unten, Z, R, C-Links, Z*
Kinder-Modus: .....*C-Unten, C-Links, R, L, Z*
Mini-Modus: .....*Z, C-Unten, R, C-Rechts, C-Unten*
Unverwundbarkeit: .....*C-Rechts, Z, C-Unten, C-Unten, R*

Michael Wittler

Herzlichen Dank!

Andre Elters – Manuel Scherrer – Danny Dicks – Florian Stamm – Marius Mohr – Frank Trujie – Delf Heinrich – Mate Madunic – Kristian Hildebrandt – Marc Wilson – David Österreicher – Max Lutterbeck – Thierry Wagner – Michael Lins – Robert Stock – Daniel Köhle – Thomas Schnitzler – Michael Kössner – Simon Schwyzer – Andreas Häusler – Christian Stangl – David Windt – Jan Sallads – Manuel Hollmann – Robert Prietzel – Johannes Pflug – Lukas Nacon – Birgit Wackerbauer – Jürgen Wacker – Stephan Müller – Peter Schriewerzmann – Daniel Trandafirovicc – Boris Gerstenkron – Bernd Lammermann – Philipp Moritz – Renz Ringsleben – Alexander Perfler – Patrick Wohl – Patrik Promstädter – Ruben Sakowsky – Dennis Rummenhohl – Marius Grathwohl – Manuel Waigand – Dominik Fatoni – Marius Welzel – Vatana Gökhan – Patrick Herschel – Stefan Fuchs – Stefan Giger – Manfred Merkle – Manuel Dallbach – Christian Hoffmann – Jakob Cimiotti – Marcel Kulla – Sascha Knoch – Timo Litzkuhn – Klaus Heinbücher – Max Wölfner – Maximilian Walderdorff – Christoph Stamm – Alain Bützberger – Christian Zinn – Stefan Kunze – Jovic Ivan – Tommy Haider – Patrick Müller – Patrick Brenner – Sebastian Aust – Florian Fascher – Manuel Marquardt – Manuel Wieser – Ilona Prang – Michael Reimann – Lars Friedrich – Marius Mohr – Richard Bliggenstorfer – Patric Fritz – Andreas Czech – Tony Barthelmann – Philipp Schopf – Dirk Weber – Klaus Kopec – Sascha Cordts – Tobias Weißgerber – Michael Lins – Tobias Rauhe – Sebastian Tellers – Alexander Ose – Marcel Derleh – Johannes Maier – Manuel Bundschuh – Monika Poslon – Christian Zimmerer – Tim Klfever – Mark Pozek – Rene Bannasch – A. Gampper – Mario David – Michael Maliglowka – Christian Strohmeyer – Gökkan/Caner/Volkan Karahan – David Adametzt – Mario Feil – Marcel Klaus – Frank Wenzel – Andi Jahnke – Tobias Ehlen – Rüdiger Koch – Marcus Arns

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 09 11/28 72-2 00
eMail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Richard Schöller
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-150
Fax: 0911-2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne -144

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -142

Onlinewerbeflächenverkauf:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Ina Schubert -346

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax.: 0 62 46-8 82 52 77
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 1998 73.560 Exemplare

Das Inhaltspapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0130-5806	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 09°°-17°°
Virgin	040-39101300	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 24.2.99 am Kiosk

MARIO PARTY

Im nächsten Monat steigt endlich die wilde Fete mit Mario und Konsorten. Kann die Mischung aus Brettspiel und 50 Minigames für einen Überraschungs-Hit sorgen oder stellt die Koproduktion von Nintendo und Hudson nur ein halbgares Vergnügen dar? Florian Brich hat sich bereits als Partygast eingetragen und fühlt dem Spektakel auf den Zahn.

RACING SIMULATION 2

Trotz der fehlenden Lizenz schickt Ubi Soft mit der Racing Simulation 2 einen Hochkaräter an den Start. Wir zwängen uns für die nächste Ausgabe in die engen Cockpits der Formel 1-Boliden und verraten euch, ob der Titel das Zeug dazu hat, F1-World Grand Prix von der Pole Position zu verdrängen. Die ersten Proberunden hinterließen einen sehr guten Eindruck.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Zelda-Komplettlösung, Teil 2*
- *Angespielt: Wild Metal Country*
- *Angespielt: Castlevania 3D*
- *Im Test: Micro Machines V3*
- *Im Test: Goemon 2*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 24.2.99!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Stéphane Baudet

Stéphane Baudet (30) arbeitet für die Eden Studios und war als Projektleiter verantwortlich für V-Rally Edition '99.

1. Was spielen Sie im Augenblick?

1080° und Zelda auf dem N64, Racing Simulation 2 auf dem PC und TOCA 2 auf der PlayStation.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?

Da gibt es verschiedene Gründe, aber die große Gemeinsamkeit ist, daß es allesamt gute Spiele sind. Zelda und 1080° sind meine Favoriten. TOCA 2 und Racing Simulation 2 spiele ich, um mehr darüber zu lernen, wie die anderen Entwickler Rennspiele in reine Unterhaltung verwandeln.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?

Auf dem Nintendo 64 ist der Vorteil, daß es zwar wenig Spiele gibt, aber darunter halt einige wirklich gute Games. Damals auf dem Super Nintendo habe ich gerne Mario, Bomberman und Zelda gezockt. Auf dem N64 sind meine aktuellen Lieblingsspiele das indizierte Bond-Game und Mario Kart 64 – denn sie besitzen ausgezeichnete Multiplayer-Eigenschaften. Dann noch Zelda, obwohl ich das noch nicht lange genug gespielt habe, um wirklich abschätzen zu können, wie gut es wirklich ist.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?

Die Möglichkeit, mit drei Leuten gleichzeitig an einem großen Fernseher spielen zu können. Auch die nicht vorhandenen Ladezeiten sind ein großer Pluspunkt – auf der PlayStation etwa ruinieren die massiven Ladezeiten des öfteren das Gameplay.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?

Um ehrlich zu sein, mag ich diese 64 Bit-Neuauflagen nicht. Viele davon sind einfach nicht besser als die alten Versionen – mir gefallen zum Beispiel die neuen Versionen von Bomberman und F-Zero überhaupt nicht. Ich ziehe alte Spiele mit einer neuen Art des Gameplays vor, die den Fähigkeiten des N64 gerecht werden – so etwa Mario oder Zelda.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft?

Das war wohl Galaga in der Spielhalle. Ich wollte auch immer schon ein Arcade-Game entwerfen, aber wer weiß? Vielleicht eines Tages....

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?

Ich mag viele unterschiedliche Genres, die einzigen Sachen, die mir nicht gefallen, sind Adventures mit komplexen und oftmals unlogischen Rätseln. Obwohl ich ja eher Rennspiele produziere, spiele ich häufig Action-Adventures wie Mario, Zelda oder Metal Gear Solid. Der einzige Grund, warum ich mich dazu entschlossen habe, V-Rally zu machen, ist die Tatsache, daß ich ein großer Fan des Motorsports bin und ein Teil dieser Welt sein wollte.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?

Mario Kart und das indizierte Bond-Game. Purer Spaß, sehr unterhaltsam und noch dazu einfaches, aber ausgezeichnetes Gameplay.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?

Sie sollten sich glücklich schätzen, so tolle deutsche Spielezeitschriften zu haben. Für mich zählen die deutschen Magazine zu den besten in Europa. Schade nur, daß ich kein Deutsch kann und daher immer jemanden brauche, der sie mir übersetzt.

Sammelkarte 69

N-ZONE

Tips & Tricks

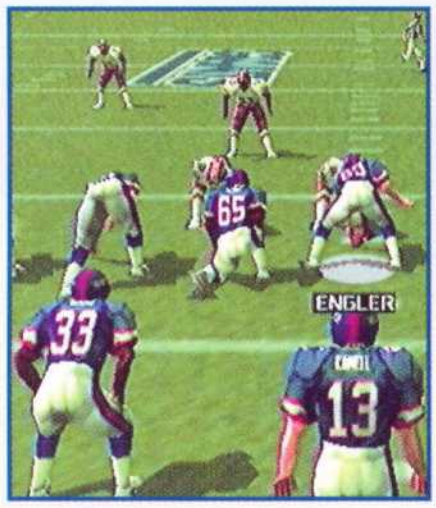
NFL Quarterback Club 99

WORUM GEHT'S?

NFL Quarterback Club 99 ist eine famose Simulation der traditionellen amerikanischen Sportart Football, die vor allen Dingen durch die hochauflösende, feine Grafik für Begeisterungsstürme sorgt.

Cheats

Alle Cheats sind im Cheatmenü einzugeben.



Dicke Spieler: MRSHMLLW
Alien-Stadion: SCLLYMLDR
Große Münzen beim Münzwurf: BGMNY
Geheimteams: XTRTMS
Großer Football: BCHBLL
Minen auf dem Spielfeld: PPCRNRTRNS
Dünne Spieler: TTHPCK
Spiel läuft in Zeitlupe ab: FRRSTGMP
Unbegrenzter Turbo: TRBMN
Rugby-Modus: RGBY
Raquetball-Modus: RCQTBLL

Steuerung *(Diese Belegung gilt für das Laufen)!*

- Spieler bewegen
- Hoher Hechtsprung
- Juke
- Hürde
- Drehung
- Nicht belegt
- Turbo
- Hechtsprung
- Spiel pausieren
- Steifer Arm
- Pitch-Ball
- Nicht belegt

Sammelkarte 68

N-ZONE

Tips & Tricks

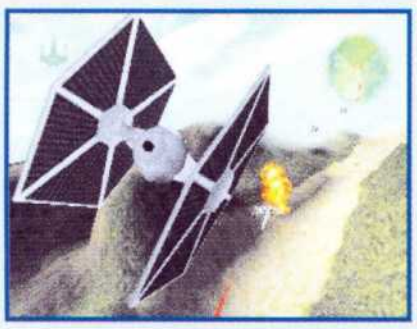
Rogue Squadron

WORUM GEHT'S?

Rogue Squadron ist ein technisch sauberes Action-Spektakel im Star Wars-Universum, welches durch seine Steuerung und den fulminanten Soundtrack überzeugen kann.

Cheats

Alle Cheats sind als Paßwort einzugeben.



RADAR: Effektiverer Radar

CREDITS: Abspann wird gezeigt

ACE: Höherer Schwierigkeitsgrad

DIRECTOR: Ein neuer Menüpunkt (Showbühne) erscheint, unter dem man sich Intros und Abspänne der Levels ansehen kann.

MAESTRO: Auf der Showbühne sind alle Sounds abrufbar.

IGIVEUP: Unendlich viele Schiffe

TOUGHGUY: Alle Power-Ups

Chicken: Als AT-ST spielen

Steuerung

- Steuern
- Umschauen
- Spezialfeatures (nicht alle Schiffe)
- Sekundärwaffe feuern
- Schnellere Schußfolge
- Beschleunigen
- Feuern
- Spiel pausieren
- Abbremsen
- Kamerawinkel
- Ansicht wechseln
- Rollen

Sammelkarte 71

N-ZONE

Tips & Tricks

NHL Breakaway 99

WORUM GEHT'S?

NHL Breakaway '99 ist eine gute Umsetzung des Eishockey-Sports, die sich im Vergleich zum Vorgänger zwar nahezu unverändert zeigt, durch die gelungene Steuerung und die gut eingefangene Atmosphäre aber dennoch eine Alternative zu NHL 99 darstellt.

Cheats

In der Kürze liegt bekanntermaßen oftmals die Würze. Mit folgender Kombination, die im Hauptmenü einzugeben ist, könnt ihr bei NHL Breakaway 99 ein opulentes Cheat-Menü aktivieren.

C-links, C-rechts, C-links, C-rechts, R und nochmals R.

Steuerung

- Spieler steuern
- Einhaken/Halten
- Turbo/Check
- Linienwechsel
- Aktiven Spieler wechseln
- Passen/Blocken
- Schießen/Poke Check
- Spiel pausieren
- Icon Passing/Namen
- Nicht belegt
- Icon Passing/Namen
- Nach hinten skaten

Sammelkarte 70

N-ZONE

Tips & Tricks

Turok 2

WORUM GEHT'S?

Turok 2 ist ein explosiver Ego-Shooter, der durch seine großen, abwechslungsreichen Levels, die skurrilen Gegner und ein üppiges Waffenarsenal besticht. Wer im Besitz der 4 MB-Erweiterung ist, darf sich zudem an hochauflösenden Grafiken laben.

Cheats

Alle Cheats sind im entsprechenden Menü einzugeben und dann zu aktivieren.

Große Hände und Füße: STOMPEM
Große Köpfe: UBERNOODLE
Blackout-Modus: LIGHTSOUT
Gouraud-Modus: WHATSATEXTUREMAP
Pen-and-Ink-Modus: IGOTABFA
Dünne, große Feinde: HOLASTICKBOY
Kleine Feinde: PIPSQUEAK

Zusätzlich wird jedesmal ein neuer Cheat im entsprechenden Menü frei, nachdem ihr einen Level komplettiert habt.

Steuerung *(Die Tastaturbelegung gilt für die Arcade-Steuerung!)*

- Umsehen
- Wechseln
- Ziel wechseln
- Liegenden Gegner umdrehen
- Laufen
- Waffen umschalten, Kriechen, Sniper-Modus aktivieren und Munition auswählen
- Waffe wählen
- Waffe wählen
- Spiel pausieren
- Schießen
- Karten an- und ausschalten
- Springen

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 68

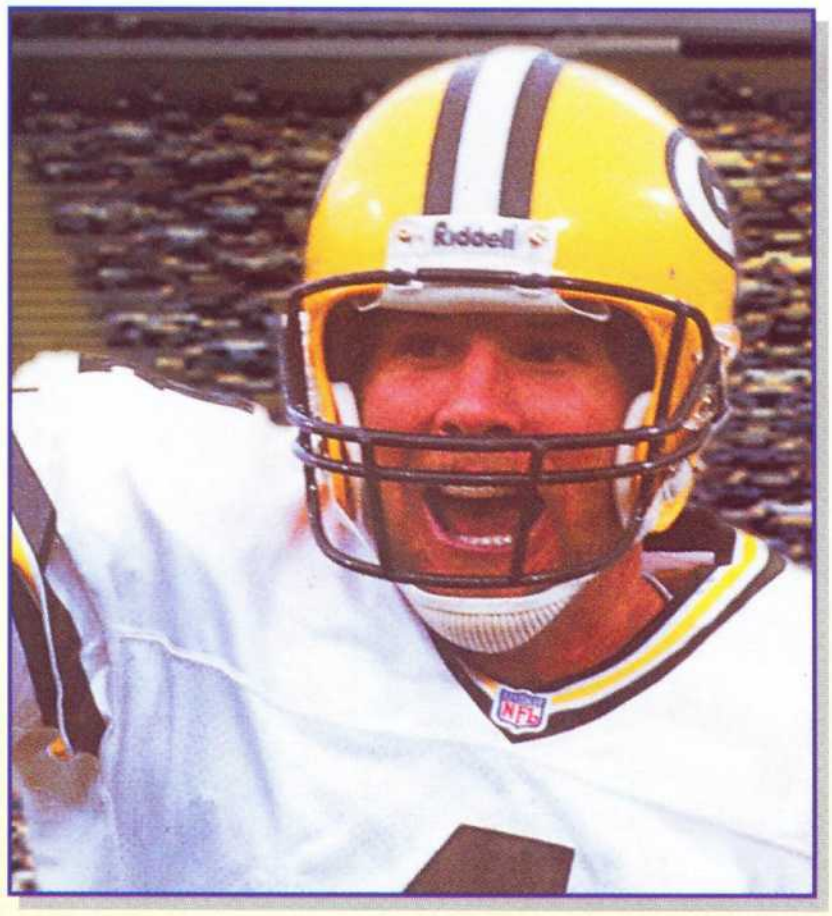
Rogue Squadron

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 69



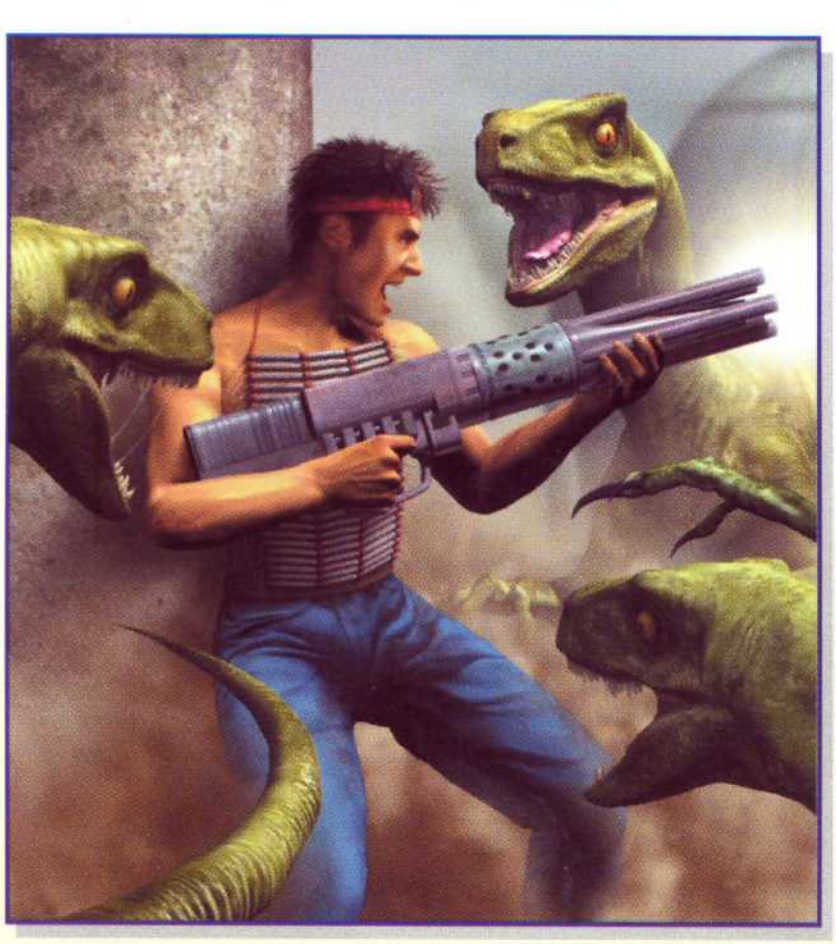
NFL Quarterback Club 99

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 70



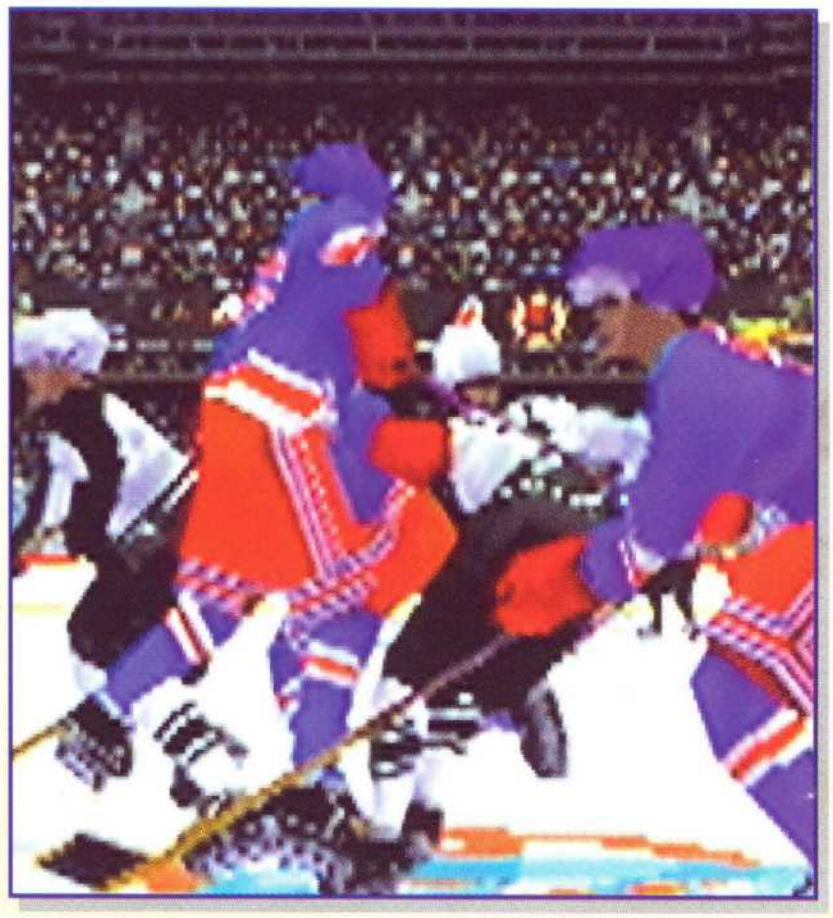
Turok 2

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 71



NHL Breakaway 99

Nr. 1